PS one PS2 N64 XBOX

STORESNIS !

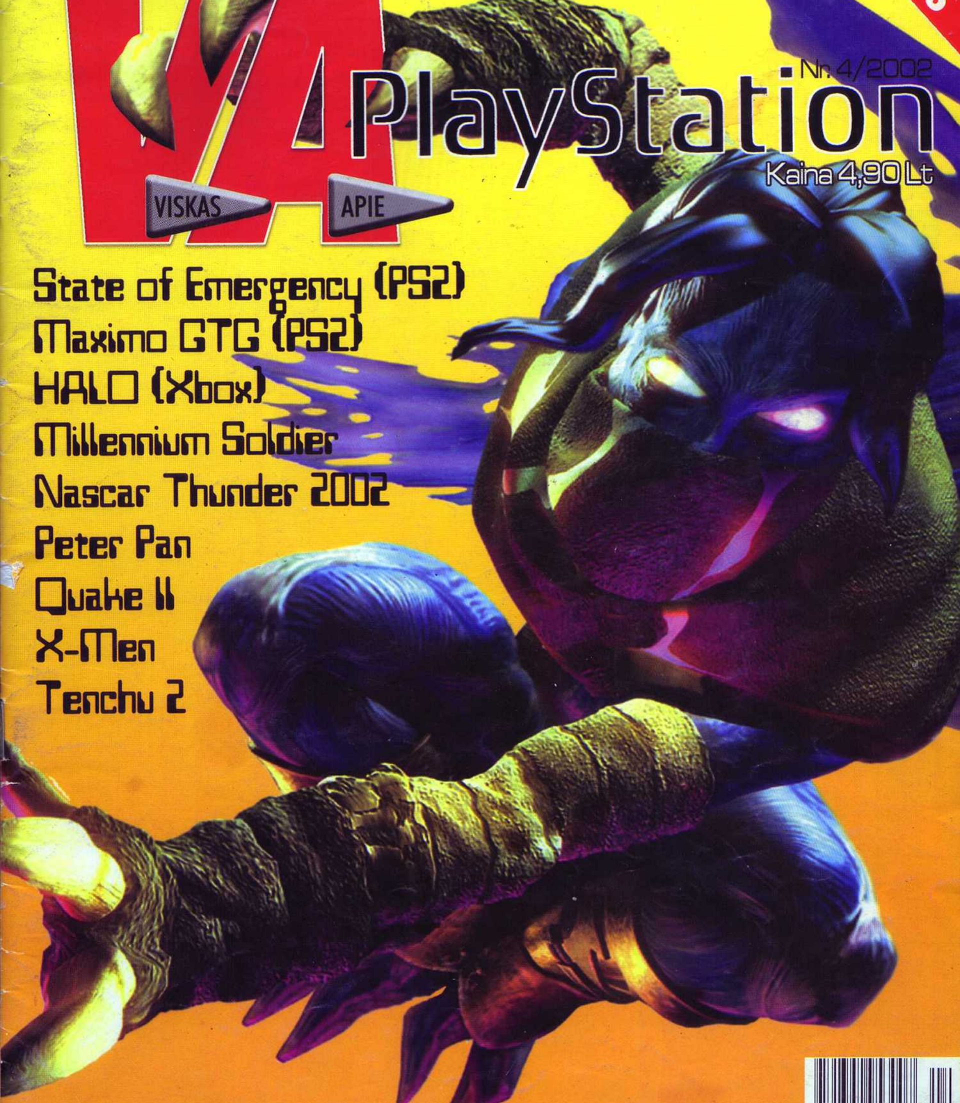
VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

VISKAS APIE

Nr. 4/2002

Kaina 4,90 Lt



State of Emergency (PS2)

Maximo GTG (PS2)

HALO (Xbox)

Millennium Soldier

Nascar Thunder 2002

Peter Pan

Quake II

X-Men

Tenchu 2

9 771392 953007 04

TURINYS

TRUMPAI naujienos, gandai, įdomybės

Rinkos rekordai 004
X-Box Europoje 005
VA TOP&BOTTOM 008

VA paštas

VA PlayStation poezijos rinkinys 006
GBA likimas 007

NUMERIO TEMA Soul Reaver

Soul reaver 2 009
Soul Reaver 011

PS ONE apžvalga

Tenchu 2 013
Millennium Soldier Expendable 016
X-Men Mutant Academy 2 018
Peter Pan 020
Nascar Thunder 2002 025
Quake II 026

PS2 karta

State of Emergency 028
Maximo 030

Xdėžė

Halo 032

Istorija (I dalis)

Tomb Raider istorija 035
Laros Croft biografija 036

Game Paused

GBA aprašymas 040
Kūrėjai apie GBA 041

PLAKATAI

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris-maketuotojas Artojas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Ričardas Jaščemskas, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
ISSN 1648-1216
Spausdino IĮ „Petro ofsetas“
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 118.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT“,
tel.: (22) 61 73 33,
faks.: (22) 61 73 68,
El. paštas: skydot@skydot.lt

2001-ųjų metų videožaidimų rinkos rekordai

Trys naujos sistemos ir PS2 sugebėjo atgaivinti žaidimų pramonę, po rugsėjo 11-osios tragedijos patyrusią nuosmukį.

Neseniai kompanija NPD Group pateikė praėjusių metų mažmeninės prekybos duomenis. Rezultatai pribloškė: parduotas rekordinis techninės ir programonės įrangos bei aksesuarų kiekis. Palyginę su 2000 metais, pamatytume, kad pirkėjai buvo net 43 proc. aktyvesni, o tai sudaro 6,6 mln. JAV dolerių. Taigi 2001 metais videožaidimų įrangos buvo išparduota už 9,4 mlrd. JAV dolerių. Pavydėtini skaičiai.

2001-ųjų perkamiausi

Nepaisant ekonominio nuosmukio, ypač po išpuolių Niujorke, videožaidimų pramonė ne tik ryškiai suspindėjo, bet ir pagerino 1999 metų rekordą — 6,9 mlrd. JAV dolerių. Videožaidimų mėgėjai neatsispyrė pagundai ir pirko naujojo amžiaus produktus: PlayStation 2, GameCube, GameBoy Advance ir Xbox.

Kodėl pirko, irgi aišku. Žaidžianti auditorija taip troško Microsoft Xbox ir Nintendo GameCube, kad šiems gaminiams lapkričio mėnesį vos pasirodžius parduotuvių lentynose viskas buvo akimirksniu išpirkta. Taip pat sėkmingai ir greitai buvo perkami šioms konsolėms sukurti žaidimai.

Vis tik Sony ir jos kūdikis PlayStation 2 yra lyderiai. Tiek techninės, tiek programinės PS2 įrangos buvo išparduota daugiausiai. Tai lėmė ir visa serija ypač laukiamų žaidimų: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Grand Theft Auto III, Final Fantasy X, Tony Hawk's Pro Skater 3, Devil May Cry ir kiti.

„Praėję metai buvo atsakomasis smūgis 2000-iesiems, — teigia Ilene Haase, NPDFunworld kompanijos žaislų ir videožaidimų skyriaus direktorė. — Jaunoji karta — mūsų ateitis, taigi kuriamos konsolės turi atitikti vartotojų poreikius, pateisinti jų lūkesčius. Trijų rūšių žaidimų konsolės, kainuojančios 200–300 JAV dolerių (800–1200 Lt), buvo parduotos milijoniniu tiražu. Rekordinius 2001 metų pirkimo rezultatus bus sunku pralenkti. Tikimės, kad ateinančiais metais videožaidimų pramonės pagrindu taps interneto ir kokybiškų žaidimų junginys."

Techninės įrangos išpardavimai

Palyginę su 2000-aisiais, pamatytume, kad praėjusiais metais techninės įrangos parduota 39 proc. daugiau, o visų konsolių (GameCube, Xbox, Sony PS2) parduota tris kartus daugiau. Game Boy Advance pralenkė savo pirmtakus (Game Boy ir Game Boy Color) ir užėmė „nešiojamo" lyderio pozicijas — 2001 m. parduota daugiau nei 22 proc. techninės įrangos (lyginame su 2000 m.).

Rekordiniai programinės įrangos pirkimai

Pasak NPD, 2001 metais konsolių ir PC žaidimų programinės įrangos parduota už 6 mlrd., o 2000 m. — už 5,4 mlrd. JAV dolerių.

Didžiausius laurus nuskynė PS2 skirtas Rockstar kūrinys Grand Theft Auto III. Vos pasirodęs spalio mėnesį žaidimas jau išparduotas dviejų milijonų tiražu.

Aksesuarai ir išoriniai priedai taip pat turėjo paklausą: jų nupirkta 26 proc. daugiau nei 2000-aisiais. Populiariausi — PS2 aksesuarai.

PS2 pašalinta iš CeBIT parodos

Microsoft ir Sony konfliktas, kilęs CeBIT parodoje, baigėsi rezultatu 1:0. Kompanija Sony privalėjo išnešti visą PS2 sistemą, kuri buvo eksponuojama parodoje.

Į kasmetinį IT show renginį suvažiuoja pasaulio videotechnikos gamintojai, gerbėjai ir mėgėjai. Kovo viduryje IT vyko Hanoveryje (Vokietija). Kaip ir kiekvienais metais, didžiausios kompanijos išsiperka sau vietas pagrindinėje parodų salėje.

Parodoje kompanija Sony Germany pasistatė palapinę, kurios viena dalis buvo skirta PlayStation 2. Kompanija taip pat skyrė vietos 27-iems stovams žaidimams pristatyti. Dėl to Microsoft pasiskundė CeBIT parodos organizatoriams. „Mes klausėme CeBIT parodos rengėjų, kodėl mums neleidžiama pristatyti Xbox, o Sony turi 27 demonstracinius PS2 stovus, — nervinosi Microsoft Germany atstovas Boris Schneider-Johne. — Iš pradžių Sony paskelbė, kad tai bus tik technologijos pristatymas. Dabar matome ne tik technikos demonstravimą, be to, šie stovai užima didžiąją dalį Sony ekspozicijos."

Kaip jau supratote, CeBIT parodoje laikomasi kelių griežtų taisyklių, kurios numato, ką kompanijos gali pristatyti renginyje. Pavyzdžiui, videožaidimų konsolės vis dar nėra leistinos, taigi žaidimų kūrėjai ir platintojai nėra laukiami parodų salėse. Žinoma, visa tai gali greitu laiku pasikeisti, bet kol kas nustatytos taisyklės galioja visiems. Dėl Microsoft skundo ir renginio organizatorių įspėjimo Sony išnešė visus PS2 eksponatus iš parodų salės.

PlayStation 2 pirkėjui pateikiamas gražiausiai

Kūrybos procese, kad ir koks jis būtų, dažnai yra nepastebimų, tačiau itin svarbių detalių. Turint omenyje videožaidimus ir konsoles, dažnai nepastebėti lieka žaidimo ar konsolės pristatymai parduotuvėse, jiems paruoštos lentynos, parengti stendai ir panašiai.

Turime naujieną! Nuo šiol už parduotuvės interjerą galima gauti vertingą prizą. Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) ir Alrec gavo aukso ir bronzos apdovanojimus už puikų produkto pardavimo vietos dizainą (Point of Sale — POS).

Organizacijos European Point of Purchase Advertising Institute (POPAI) surengtame konkurse kompanija Alrec buvo apdovanota už parduotuvių, kuriose prekiaujama PlayStation, interjerą. Auksinį apdovanojimą Alrec gavo už PlayStation 2 IDU pristatymą (Interactive Display kategorija). Bronzą kompanija pelnė už nuolatinį PlayStation 2 parduotuvių dekoravimą (Permament Point of Sale — PPOS).

Pasak SCEE vadovo Europoje Simon Cheung, vieta, kurioje perkamas produktas, tiesiogiai veikia vartotoją. „Alrec turi daugiau nei 6 milijonus PS2 parduotuvių visoje Europoje. Tuo galima didžiuotis, nes pristatinėjant PlayStation 2 konsolę išrankiems žaidėjams pagrindinis vaidmuo tenka būtent šiai kompanijai", — mano Simon Cheung.

„PlayStation 2 — nuostabus produktas. Tai, kad jis tapo greičiausiai parduodama visų laikų žaidimų konsole, yra ir mūsų nuopelnas. Tuo ir džiaugiamės", — gyrėsi Onno van der Plaat, Alrec Sign & Display kompanijos vadovas.

Nespėję pasidžiaugti PPOS apdovanojimais, Alrec darbuotojai pradėjo galvoti apie kitų konsolių „prisistatymus" videožaidimų parduotuvėse.

Nauja GBA serija

Nintendo praneša, jog greitai pasirodys ypatinga Game Boy Advance versija. Taip švenčiamas sistemos vienerių metukų jubiliejus.

Tikriausiai esate pastebėję, kad kompanija Nintendo, leisdama Japonijai turėti daugiau nei 12 skirtingų spalvų Game Boy Advance sistemų, buvo pernelyg dosni. Nors GBA įrenginys parduotuvėse pasirodė prieš metus, japonai gali teigti turį šiokių tokių privilegijų. Tačiau turės neilgai.

Specialus Game Boy Advance leidimas greitai bus pardavinėjamas ir JAV. Beje, tai puiki priežastis švęsti. Pirma, prieš metus amerikiečiai pirmą kartą į rankas paėmė Game Boy Advance įrenginį. Antra, vien tik JAV Nintendo išpardavė daugiau nei 5 milijonus GBA egzempliorių. Tai sėkmingiausias visų laikų naujo techninio žaidimų įrenginio prisistatymas.

2002 m. liepos mėnesį GBA gerbėjai Amerikoje švęs jos vienerių metų jubiliejų. Tuo metu Nintendo kaip tik išleis ypatingą Platinum Game Boy Advance seriją.

Įrenginys nesiskirs nuo senosios versijos, tik gaubtas bus sidabro atspalvio (panašus į Silver GBA, kuris retas ir Japonijoje). Nauja serija bus pradėta pardavinėti birželio 3 d., šiek tiek anksčiau nei tikras jubiliejus (birželio 11d.). Rekomenduojama kaina — apie 320 Lt.

Power Rangers — ne tik eteryje

Šiais metais The Power Rangers TV šou švenčia 10 metų jubiliejų. JAV laida rodoma kiekvieną penktadienį 8 val. ryte ABC Family kanalu. Programos jubiliejų nuspręsta atšvęsti kiek kitaip, t. y. pradžiuginti jaunąją kartą. Taigi dienos šviesą išvydo trečioji Power Rangers dalis Nintendo sistemai.

„The Power Rangers ženklas reikalingas kaskart, kai 3–11 metų berniukai pradeda žiūrėti TV šou", — mano Peter Dille, THQ viceprezidentas. Kompanijos atstovo teigimu, laidos unikalumą rodo ir tai, kad per paskutiniuosius dvejus metus buvo išparduota daugiau nei 1 mln. Power Rangers videožaidimų.

Naujasis Power Rangers Wild Force pernelyg nesiskiria nuo jaunųjų pamėgto Power Ranger. Tik šįkart bus galima demonstruoti jėgą ir pasirinkti personažą iš Power Animals, pavyzdžiui, bizoną, tigrą, ryklį, erelį ir liūtą.

Funkcijos top-down ir aplinkos 3D apžvalga žaidėjams, turintiems rankose Game Boy Advance, suteikia naujų galimybių.

Pagaliau išaušo ir japonų valanda

Nuo šiol japonų gamybos Xbox valdymo pulteliai tiks ir Amerikoje pagamintoms konsolėms.

Tie, kas skundėsi, jog Xbox valdymo pulteliai netinka, yra per dideli ir pan., dabar galės džiaugtis patogiu pulteliu. Pasak Microsoft atstovo, dėl Xbox konsolių valdymo pultelių kompanija gavo daugybę atsiliepimų ir prašymų, todėl buvo nutarta imtis priemonių: japonų gamybos pultelius ruošiamasi pateikti Amerikoje pagamintų Xbox konsolių turėtojams.

Vis dar neaišku, ar japoniški įrenginiai bus importuojami, ar bus oficialiai patvirtinta, kad jie gaminami ir kitoje šalyje, tačiau pats faktas vertas dėmesio.

Deja, kompanija Microsoft šiuo metu nepateikė daugiau informacijos, todėl galime tik paspėlioti, kiek teks mokėti už japonų gamybos valdymo pultelį.

Xbox bando užkariauti pasaulį

Microsoft videožaidimų sistemų atsiranda Europoje ir Australijoje.

Kovo 14 dieną kompanija Microsoft Corp. paskelbė, kad Xbox videožaidimų sistemos pristatomos Australijoje ir Europoje. Iki šiol Xbox buvo pardavinėjama JAV, Kanadoje ir Japonijoje. Kaip sako patys kūrėjai, pats laikas ir Europos bei Australijos videožaidimų gerbėjams rinktis aukščiausią kokybę, geriausią grafiką ir nepakartojamus žaidimus, siūlomus Xbox.

Daugelis galvoja, kad dėl puikios grafikos, garso ir pojūčių stiprumo Xbox galima vadinti „galingiausia" videožaidimų sistema.

Oficialus pasirodymas

„Džiaugėmės, kai Xbox platforma buvo pristatyta Šiaurės Amerikoje ir Japonijoje, — sako Robbie Bach, kompanijos Microsoft vyriausias Xbox vadovas. — Dabar, pristatydami šią sistemą Europos ir Australijos videožaidimų gerbėjams, ypač jaudinamės."

Šiuo metu Australijos parduotuvėse Xbox pardavinėjamas už 1300 Lt, Europos valstybėse (Austrija, Belgija, Danija, Suomija, Prancūzija, Vokietija, Graikija, Airija, Italija, Olandija, Norvegija, Portugalija, Ispanija, Švedija, Šveicarija ir D.Britanija) Xbox kainuoja 1600–1700 litų.

Lapkričio mėnesį sistemai pasirodžius JAV, Xbox ir daugelis Xbox žaidimų jau spėjo pelnyti prestižinius videožaidimų rinkos apdovanojimus.

Geriausiųjų vardai

Pasak Microsoft Europe Xbox skyriaus viceprezidentės Sandy Duncan, Europoje jau dabar be galo domimasi tituluotais videožaidimais. „Žaidėjai laukia visos serijos Xbox šedevrų, ypač Halo, Dead or Alive 3 ir RalliSport Challenge", — teigia Sandy Duncan.

Kaip jau supratote, kartu su Xbox į Europą atkeliauja ir šiai platformai skirti žaidimai, spėję tapti bestseleriais: Halo, Project Gotham Racing ir Oddworld: Munch's Oddysee (Microsoft Game Studios), taip pat Dead or Alive 3 (Tecmo), Jet Set Radio Future (Sega) ir Wreckless: The Yakuza Missions (Activision).

Artimiausi planai

Šiuo metu oficialiai galima įsigyti dvidešimt Xbox žaidimų. Iki birželio pabaigos planuojama išleisti dar 60 žaidimų. Naujus Xbox žaidimus kuria Electronic Arts, Infogrames, Sega, Codemasters, Eidos, Ubi Soft, Activision ir Konami.

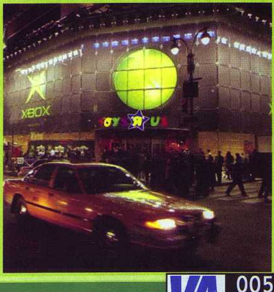
„Xbox — laukiamas Europos videožaidimų kultūros priedas, — mano Davis Gardner, Electronic Arts Europoje generalinis direktorius. — Tai įspūdinga sistema, siūlanti kitą grafikos, žaidimo ir pramogų lygį. Neseniai pats išbandžiau naujus Xbox žaidimus ir manau, kad Europos žaidėjai šią sistemą greitai pamils."

„EA sukurti žaidimai, pavyzdžiui, FIFA World Cup 2002, ir Xbox — puikus derinys, — sako Davis Gardner. — Per kelis artimiausius mėnesius išvysite šiuos naujus EA kūrinius: NBA Live, NHL 2002, vėliau ir James Bond: Agent Under Fire."

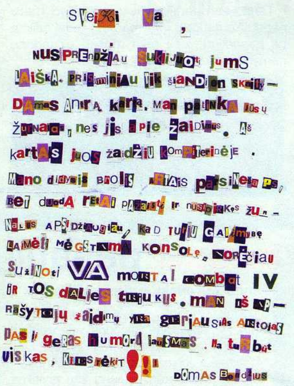
Taip pat planuojama sukurti patobulintas kelių žaidimų versijas. Greičiausiai pasirodys Tony Hawk's Pro Skater ir Star Wars Obi Wan versija. Ji bus kuriama remiantis LucasArts Entertainment Company sukurta Star Wars žaidimų serija.

Žaidėjų emocijos

Europos videožaidimų gerbėjai, džiaugdamiesi Microsoft kūrinio pasirodymu, surengė ypatingas sutiktuves. Šventėse netrūko žalios spalvos lazerių ir grimo. Londono Virgin prekybos centrai surengė nuolaidų ir pasilinksminimų savaitgalį, o žaidimų parduotuvės dirbti pradėjo vidurnaktį — būtent tada buvo nupirkta pirmoji Xbox platforma. Šventinių vidurnakčių neišvengė ir kiti Europos bei Australijos miestai.



Sveiki!

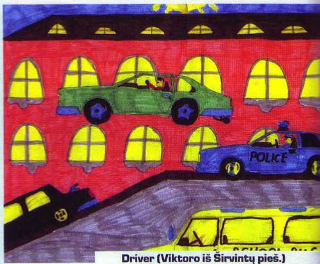


Mėnesio laiškas. Mus tikrai sukrėtė šis Domo iš Šilutės laiškas. Visas laiško tekstas yra suklijuotas iš raidelių, kurios buvo iškirptos iš žurnalų (tikras potecialaus anoniminio grasintojo stilius :-)). Už darbą Domas apdovanojamas prizu, trijų mėnesių žurnalo VA PlayStation prenumerata (galės panaudoti kaip žaliavą kitiems laiškams rašyti :-)).

Šį kartą redakcijos skiltyje pasistengsime panagrinėti kelis dažniausiai laiškuose minimus dalykus.

1. Jūs dažnai teiraujatės, kokiu principu yra vertinami žaidimai. Taigi nuo šio numerio mes pateikiame naują vertinimo sistemą. Žaidimą vertina straipsnio autorius, tad įvertinimas iš esmės atitinka nuomonę, išsakytą tekste, ir yra skirtas tik tiems, kas tingi (arba kam nejdomu) skaityti visą tekstą. Balai, parašyti prie atitinkamų skilčių (pirmas įspūdis, siužetas, grafika, garsas ir valdymas) įvertina tik tam tikrą žaidimo dalį, o galutinis balas — visą žaidimą. Kai kurie jau atkreipėte dėmesį į tai, kad galutinis balas nėra visų kitų vidurkis, tačiau taip ir turi būti. Galutinis balas nėra vidutinis, nors dažniausiai yra labai panašus. Ir niekada nepamirškite, kad visi žmonės turi savitą skonį ir savo nuomonę, tad vienas ar kitas žaidimo aprašymas bei įvertinimas gali neatitikti jūsų nuomonės. Jeigu norite apginti blogai įvertintą ar sumenkinti gerai įvertintą žaidimą, rašykite laiškus, dėstykite savo nuomonę ir argumentus. Tekstų autoriai tikrai sužinos visą kritiką, o geriausi aprašymai bus spausdinami žurnale.

2. Vis dar nemažėja laiškų, kuriuose ginama (arba peikiama) viena ar kita konsolė. Ypač pikti :-) yra PS2 turėtojų laiškai, mat, jų nuomone, jie yra diskriminuojami.



Driver (Viktoro iš Širvintų pieš.)

Mes tikrai nenorėtume, kad kuris nors iš jūsų taip manytų, o vietos žurnale skiriame pagal Nr. 1 išspausdintos anketos rezultatus. Kol kas Lietuvoje (mūsų duomenimis) tik vienas iš penkiolikos žurnalo skaitytojų namie turi PS2. Antra vertus, beveik du trečdaliai skaitytojų artimiausiu metu planuoja įsigyti PS2, tad, kaip ir žadėjome, naujos kartos konsolė žurnale užims vis daugiau vietos, tačiau dar kurį laiką karaliaus PSone.

3. Domitės, ar skaitomi jūsų laiškai, ar jie turi įtakos. Taip, jie skaitomi (kai kurie iš jų net po kelis kartus ir garsiai :-)), o jūsų nuomonė mums labai svarbi.

Šiame numeryje be visų įprastų dalykų jums siūlome ir kai kuriuos skaitytojų darbus, o kitame numeryje pradėsime spausdinti geriausius skaitytojų žaidimų aprašymus, kurių jau dabar turime išties nemažai.

Tai tiek naujienų šį mėnesį, iki.

VA PlayStation poezijos rinkinys (I tomas)

Tony Hawk (Deivido iš Alytaus pieš.)

Odė konsolei

Aš PlayStation'ą turiu
Ir kasdieną juo žaidžiu.
Jei iškyla man bėdų,
Tuoj žurnalą šį imu:
Perskaitysiu patarimus
Ir įveiksiu žaidimus.

Karolis iš Kauno

Geriausias draugas

Draugystės pats
brangiausias žodis.
Ne lūpom,
o širdim tu jį tari.
Nėra nei džiaugsmo,
nei paguodos,
Jei tu
PlayStation
neturi.

Nerijus iš Jurbarko raj.

Odė konsolei (2)

Jeigu mėgsti žaist labai,
Sony tau padės tikrai.
Čia žaidimų daug yra —
Bus tau linksma visada.

Syphon Filter jei turi,
Žaisti veiksmą tu gali:
Bėgi, šaudai, sprogdini,
Kulkos laksto priešaky.

Nori greitai pavažiuot —
Gran Turismo teks vairuot.
Mašinų be galo daug —
Lėki draugo nepalauk.

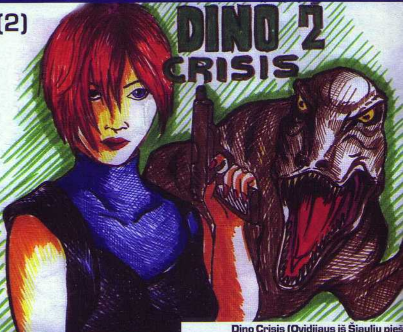
Muštis moki neblogai —
Tekken tau padės tikrai.
Ten yra kietų žmonių
Ir dar keletas maumų.

Armundas Miekūnas iš Kauno

Visų action bei shooter žanro mėgėjų credo

„Lavonais kelias grįstas.
Atgal pažvelgt nedrįsk!
Nors ir pašautas kristum,
Brolau, ant priešo krisk!"

P. Širvio eilutes atsiuntė
Adas iš Anykščių



Dino Crisis (Ovidijaus iš Šiaulių pieš.)

Aurimo Končiaus iš Klaipėdos pieš.

Šarūno iš Kauno pi

Dėmesio!
Sprendžiamas GB likimas!

Skaitytojai apie GameBoy

Ištraukos iš skaitytojų laiškų (kalba netaisyta) ir redakcijos komentaras.

„Šiame naujų technologijų ir komunikacijų pasaulyje taip viskas tobulėja, net šiurpas krečia. Mobilumas — privalumas. Šiais laikais tikrai įdomu būtų sužinoti ir apie GameBoy galimybes. Juk juo gali žaisti bet kur! Ar jis turi dar kokių privalumų? Kokia jo grafika, ar yra sukurtų žaidimų, kurie tapo legendomis? Aš įsivaizduoju kaip nerimtų žaidimų kompiuterį, bet žinau, kad taip nėra. Įdomu, ar juo galima žaisti žaidimus, žaidžiamus kitais kompiuteriais. Tikrai noriu sužinoti apie šį mažą kompiuteriuką daugiau, būtų jėga pažaisti..."

Domisi Adas iš Anykščių

„...kalbant apie GB, apie jį išvis nieko nereikia rašyti, nes ir taip jau aišku: paskutinis š...! Jei tas „čiuvas" ir vėl paklaustų, kodėl nerašote apie GB, „nuimkite" nuo žurnalo viršelio Nintendo ženklą ir pasakykite, kad jis išmestų savo tetrisą! :-)

...na, bet tai mano nuomonė, ir aš žinau, kad ji nieko nelems, bet gal dar kas nors jums apie GB parašys tą patį:-).

Savo nuomonę reiškia Dmitrijus iš Vilniaus

Šios dvi ištraukos — redakciją pasiekiančių laiškų pavyzdžiai. GB klausimas iš tiesų jau seniai neduoda mums ramybės. Pirmuosius „Geimbojus", taip pat GameBoy color, mūsų nuomone, buvo galima tik retkarčiais pažaisti, bet nieko apie tai nerašyti. Tačiau rinkoje pasirodžius GBA, mes ėmėme galvoti kiek kitaip. Deja, remdamiesi jūsų laiškais, taip ir negalime nuspręsti, rašyti ar nerašyti apie GameBoy, mat tiek priešininkų, tiek šalininkų šis kompiuteriukas turi pakankamai. Atsižvelgiant į tai, kad šis žurnalas kuriamas jums, norėtume, kad jūs patys ir išspręstumėte GB klausimą, kuponuose ar laiškuose užsimindami, ar mielas jums GB, ar nenorite nieko apie jį girdėti...

Tenchu (Vaido iš Biržų pieš.)

D.U.K

Kada pasirodys Lara Croft?
Ji jau pasirodė 1996 metais :-).

Ar būtina tiek daug rašyti apie X-Box ir kitas konsoles?
Mūsų nuomone, būtina bent retkarčiais skirti joms šiek tiek dėmesio. Vis dėlto tai žurnalas apie videožaidimus :-). Žinoma, lyderis yra ir bus PlayStation.

Ar dar ilgai bus kuriami PSone žaidimai?
Mes tikime, kad ilgai :-). Antra vertus, jų prikurta tiek, kad dar kelerius metelius tikrai užteks.

Ar bus kuriamas Silent Hill 3?
Silent Hill 2 pasirodė visai neseniai... Turėkite bent šiek tiek kantrybės :-).

Ar PSone konsolei yra išleistas Driver 3?
Ne.

Ar galima PSone ir PS2 žaidimus žaisti personaliniu kompiuteriu?
Galima, bet konsolė — geresnis variantas :-). Rimtai kalbant, reikia pasakyti, kad yra tokios programėlės — emuliatoriai. Populiariausia — Bleem. Ne kartą bandėme žaisti PSone žaidimus personaliniu kompiuteriu, ir mums nebloga sekėsi. Tačiau įsitikinome, kad konsole naudotis patogiau ir maloniau, tad dabar emuliatoriais naudojamės tik „darydami" paveiksliukus.

Kada Lietuvoje atsiras PS klaviatūrų ir pelių.
Na, pelyčių PSone konsolei mes jau matėme...

Kaip atskirti piratinį diską nuo originalo?
Dažniausiai viską apie diską pasako kaina.

Kaip elgtis, norint nepakenkti kompiuteriui?
Atsargiai :-).

Ar galėtumėte patarti, kaip žaidžiant saugoti akis?
Girdėjau, kad esama oficialių instrukcijų, reglamentuojančių darbą su PlayStation... Deja, jomis nesivadovauju. Norintiems saugoti akis patarčiau sėdėti kuo toliau nuo televizoriaus, o per dieną daugiausiai žaisti 4 valandas. Kas valandą padarykite bent 15 min. pertrauką: pagalvokite, kaip toliau žaisite, užkąskite. Tik nesumanykite per pertrauką skaityti ar žiūrėti televizoriaus :-). Žaisdami stenkitės sėdėti tiesiai prieš ekraną, nežaiskite atsigulę ar pasikabinę žemyn galva. Gerkite daug pieno ;-).

Ar aprašysite MGS 2?
Aprašėme pirmajame numeryje.

Kada bus išleistas Tomb Raider PS2 konsolei?
2002-ųjų lapkričio 15. Daugiau informacijos ieškokite naujienų skiltyje ir kitame VA PlayStation numeryje.

Ar šis žurnalas bus leidžiamas du kartus per mėnesį?
Galėtume leisti ir du kartus, bet tada neturėsime laiko žaisti :-(.

Ar išleistas GT3 A-Spec PSone?
Ne.

Kiek galima rašyti apie morališkai ir techniškai mirusią PSone?
Rašyti galima daug :-). Kaip jau minėjome, tokios rašliavos liks vis mažiau. Vėliau dar sykį pasiūlysime jums anketą (tokią, kokia buvo pirmajame numeryje). Jei pageidavimai pasikeis, pasikeisime ir mes. Kol kas anketų rezultatai tokie: 85 proc. skaitytojų namuose turi PSone konsolę, PS2 konsole gali džiaugtis tik apie 10 proc.

Kurią mėnesio dieną pasirodo žurnalas?
Kai viskas gerai (kai mes nežaidžiame pernelyg ilgai :-)), pasirodo kiekvieno mėnesio aštuntą dieną.

Ar yra Worms World Party PSone konsolei?
Taip.

Ar galima visus kuponus siųsti viename voke?
Be abejo, taip.

Kaip išsiaiškinate, kas laimėjo konkursą?
Konkursų laimėtojus renkame burtu keliu. Kai kuriuos skaitytojus apdovanojame už laiškus: kartais gauname tokių laiškų, kad kyla noras apdovanoti žmogų už pastangas ;-).

Ar žurnalas bus storesnis ir pigesnis?
Žurnalą jau truputį pastoriname, vėliau jis bus dar storesnis. Kad jis atpigs, abejoju.

Kada atpigs PS2?
Jei tik žinotume, tikrai pasakytume :-). Beje, pirmame numeryje informavome, kad PS2 pinga. Kai tik Sony oficialiai praneš, kad PS2 ir vėl pinga, būtinai apie tai parašysime.

Kokį kompiuterį geriau pirkti žaidimų mylėtojams — PC ar PS2? Kurio geresnė grafika?
Keista, kad VA PlayStation skaitytojai užduoda tokį klausimą. Remiantis žurnalo kūrybinės grupės ideologija, peršasi tik vienas atsakymas: žinoma, PS2.
Tiesą sakant, į tokius klausimus atsakinėti nenorėtume. Tai slidus reikalas. Kad ir ką mes pasakytume, visada liks nepatenkintų :-). Tiesiog paminėsime, kad abi sistemos turi daug privalumų, ir bent kol kas jų abiejų galimybės vienodos (kai kuriose srityse PS2 yra daug pranašesnis). Tiems, kas tik už kokius 1500 ar 2000 litų gali nusipirkti PC, patariame pirkti PS2 arba sutaupyti dar tiek pat ir tada galvoti apie PC.

Kokių yra PlayStation valdymo pultelių?
Skiriasi jų dydis, forma, paskirtis. Manau, apie kai kuriuos ateityje parašysime.

Ar galima paspartinti PSone?
Gal ir galima, bet ar reikia :-)...

Kodėl ant viršelio parašyta, kad tai — vienintelis žurnalas apie videožaidimus? Juk dar yra Game.EXE ir Žaidimų Šalis...
Minėti žurnalai skirti PC žaidimams, o videožaidimais vadinami žaidimai, žaidžiami konsolėmis.

Į rimtus klausimus ne visai rimtai atsakinėjo Artojas

Perkamiausių žaidimų pasaulyje TOP–10

PlayStation

1 MADDEN NFL 2002
2 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
3 FIFA 2002
4 FINAL FANTASY CHRONICLES
5 MLB 2002
6 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
7 POINT BLANK 3
8 DANCE DANCE REVOLUTION
9 METAL SLUG X
10 SAIYUKI

PS2

1 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
2 METAL GEAR SOLID 2: SOL
3 GRAND THEFT AUTO 3
4 NFL 2K2
5 TWISTED METAL: BLACK
6 SSX TRICKY
7 GRAN TURISMO 3 A-Spec
8 FINAL FANTASY X
9 NBA STREET
10 MADDEN NFL 2002

Xbox

1 HALO
2 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
3 NFL 2K2
4 MAX PAYNE
5 RALLYSPORT CHALENGE
6 NBA 2K2
7 SSX TRICKY
8 JSRF - JET SET RADIO FUTURE
9 GENMA ONIMUSHA
10 NHL 2002

Game Over (arba nebandykite to daryti namuose)

Motocross Mania

Take 2 Interactive išleido pigią Motocross Mania Playstation versiją. Žaidimas atitinka kainą — menkavertis produktas.

Tiesa, rinktis yra ką: čempionatas, vienetinės lenktynės, praktika, galima lenktyniauti superkroso, motokroso, laisvo stiliaus trasose. Dalyvaudami čempionate uždirbate pinigų, už kuriuos galima patobulinti motociklą. Lenktyniaujant laisvo stiliaus trasose taškai skiriami už atliktus triukus: drąsiai spaudykite mygtukus ir krypties rodykles. Išties žaidimas turi viską, ko reikia motokroso varžyboms. Deja, viskas tik popieriuje.

Lenktyniauti itin paprasta. Nereikia perjunginėti pavarų, galima tik gazuoti, stabdyti ir šiek tiek vairuoti. Žaidimo fizika nenormali: nusileidus ant priekinio rato, motociklas tarsi užstringa ir laukia, kol užpakalinis ratas pasieks žemę. Abi trasos puses saugo nematomi barjerai, neleidžiantys kirsti trasos ribų, taigi dažnai tenka „pasikabinti" atliekant staigius posūkius. Barjerų galima atsisakyti, tačiau kirtus trasos ribas vis tiek reikia per tris sekundes į trasą grįžti. Kitaip atsidursite toje trasos vietoje, kur ją palikote.

Žaidimas atrodo bjauriai. Motociklai ir lenktynininkai dar neblogi, tačiau ekrane atsiradus daugiau lenktynininkų kadrai ima trukčioti. Kamera griežtai pritvirtinta prie motociklo galo, taigi šokinėjant per kliūtis kamera taip pat šokčioja. Garso takelis — neaiškios roko melodijos, garso efektai — tyliai zyziantys motorai ir atsitiktiniai lenktynininkų šūksniai.

Motokroso žaidimų išties daug. Norintieji pašokinėti motociklais geriau tegul pabando EA Supercross ar THQ Chiampionship Motocross serijas. Motocross Mania patartume pamiršti

Vertinimas 2

NHL Blades of Steel 2000

Pažaidę Blades of Steel 2000, ledo ritulio žaidimų mėgėjai tik dar kartą nusivils. Jei palygintume su NHL 2000 ar NHL Face Off 2000, galėtume teigti, kad Blades of Steel 2000 nieko nevertas. Kad ir kaip ten būtų, tai oficialus NHL žaidimas, turįs visus žaidėjus, komandas ir aikštes. Siūlomos trys rungtynių rūšys: parodomosios, sezoninės ir atkrentamosios. Kiekvienąkart galima pasirinkti norimas taisykles, rungtynių trukmę ir kitus parametrus.

Valdymas nėra blogas, tik ne visai tikslus ir jautrus. Nesvarbu, yra Dual Shock kontroleris ar ne, žaidėjai juda lėtai ir tingiai. Tai nervina, nes žaidžiant galima atlikti visus norimus judesius: apgaudinėti, išsisukinėti, įvairiai perdavinėti rutulį ir kt. Netgi muštynės sukurtos tiksliai: galima naudoti įvairius smūgius, stumdyti ar net mėtyti priešininką. Pikčiausia, kad žaidimas toks, koks, atrodo, ir turėtų būti, tačiau jį žaisti nepatogu.

Blades Of Steel 2000 grafikos su kitais šio žanro žaidimais geriau nė nelyginti. Žaidėjai atrodo šiurkštūs, netikroviški. Kūrėjams rūpėjo greita kadrų seka. Jiems tai pavyko: žaidimas atrodo greitas ir ryškus, tačiau lengva pastebėti baisią animaciją ir dar baisesnius žaidėjus.

Žaidimo audio visai silpnas. Garso efektai ir situacijos nedera, komentatorius, nors ir neblogas, greitai nusibosta.

Blades Of Steel, nors ir turi viską, ko reikia geram ledo ritulio žaidimui, savo „kraičio" tiesiog nepakelia, todėl negali konkuruoti su kitais — gerokai kokybiškesniais NHL žaidimais.

Vertinimas 3

„Jei San Franciske snigtų..."

Jonny Moseley Mad Trix (PS2)

Tai pagrindinė naujojo ekstremalaus slidinėjimo žaidimo Playstation 2 platformai idėja. Jums teks slidinėti tose pasaulio vietose, kur slidinėti neįmanoma — tiesiog nėra arba sniego, arba kalnų. Žaisdami čiuožiame lygiais, sukurtais pagal realių vietovių žemėlapius. Lygio tikslas — surinkti kuo daugiau taškų ir laimėti medalius. Medaliai — tai naujos trasos, nauja įranga ir nauji slidininkai. Taškai skiriami už triukus. Čia ir yra žaidimo tragedija. Fizikos modelis atrodo nebaigtas, dėl to sunku siekti žaidimo tikslo. „Magnetinio metalo" dėsnis, naujųjų sportinių žaidimų bruožas, visas galimybes demonstruoja tik šiame žaidime: netoli metalinės briaunos pakilus į orą ir paspaudus „grind" mygtuką žaidimas padaro viską (pakeičia greitį, aukštį ir trajektoriją), kad patektume ant tos briaunos. Kartais susimaišo kryptys, taigi nenustebkite, pradėję čiuožti aukštyn į kalną...

Mad Trix išvaizda irgi nedžiugina. Lygiai pernelyg paprasti ir tušti. Tačiau visi turi po ypatingą atkarpą, pavyzdžiui, Auksinių Vartų tilto griūtis San Francisko lygyje ar gigantiškos gyvatės stabas Matchu Picchu. Deja, šie įspūdingi fragmentai negali kompensuoti blankaus likusių 90 proc. lygių dizaino. Slidininkų modeliai pakenčiami, bet animacija — ne. Daugelis oro triukų atrodo vienodi, o paskui slidininką nespėjanti kamera sukelia nemalonų jausmą.

Klausimą, ar geriau Mad Trix garsas, ar visai jokio, reiktų apsvarstyti. Būtent garsas kaltas dėl to, kad žaidimas atrodo taip baisiai. Aplinkos garsai? Girdėjau tik monotonišką slidžių zirzimą. Garso takelyje, kuris įsigytas pagal licenciją, girdėti tik trečiarūšės roko ir repo grupių melodijos. Tačiau baubų baubas — tai pranešėjas, mestelintis po frazę atlikus triuką ar paėmus daiktą. Balsas įgarsintas prastai, frazių nedaug, jos nedera. Atlikus sudėtinį triuką, girdėti kapoti, dusinantys posakiai. Gerai, kad visus garsus, išskyrus muziką, galima reguliuoti. Deja, „sunkių" melodijų teks klausytis nuolat: jos kartojasi ir kartojasi.

Vertinimas 2

Garsiosios sagos apie vampyrus tęsinys

Soul Reaver 2

Nuo tada, kai Blood Omen: Legacy of Kain buvo išleistas Playstation platformai, žaidėjai turėjo galimybę pagyventi vampyrų pasaulyje. Nuo pat serijos pradžios Crystal Dynamics labiausiai domisi istorija ir veikėjais, o grafiką ir žaidimus lemia sistema, kuriai jie kuriami. Eidos ir Crystal Dynamics naujausiame vampyrų serijos skyriuje Soul Reaver 2 Plasytation 2 platformai toliau pasakoja sakmę apie šias mistines būtybes. Žaidėjui siūlomas vampyrų genčių pasaulis kupinas išdavysčių, žudynių ir mirtinų kovų.

Soul Reaver 2 tęsia Legacy of Kain: Soul Reaver pasakojimą apie Raziel ir jo, ieškančio tiesos tamsiame, suskaidytame Nosgoto pasaulyje, žygį. Šis epizodas — geras ir gražus žaidimas, kuris išties turėtų patikti serijos fanams ir nuotykių mylėtojams, be to, jis tikrai turėtų suvilioti ir naujų žaidėjų. Nors siužetas ir susijęs su praėjusia serija, žaidėjai, nežaidę pirmojo Soul Reaver, nieko nepraras: dialogai beveik viską paaiškina. Žaidimo istorija atsako į daugelį Soul Reaver iškeltų klausimų, tačiau kartu pateikia naujų, į kuriuos galbūt atsakys kita serija. Šio žaidimo žaidėjai supras, kaip dera daugelis Kain visatos elementų. Pats Raziel yra patrauklus, agresyvesnis, sąmojingesnis nei anksčiau. Netgi Kain rodomas palankiai šviesai šviečiant, dėl ko tampa žmogiškesnis. Soul Reaver 2 siužetas įdomus, išties įsuka į savo sūkurį, tačiau kai kur kūrėjai persistengė. Daugelis žaidimo temų, pavyzdžiui, žmonijos ir visų vampyrų likimas, gana sunkios. Beje, sudėtingai pateikiamos: vienprasmio atsakymo nėra. Taigi tenka klausytis ilgų ir painių pokalbių.

Iš esmės Soul Reaver 2 žaidžiamas kaip ankstesnis žaidimas. Vaizdas trečiojo asmens akimis, žaidimą sudaro kovos, pasakojimai ir galvosūkiai. Tačiau panašumas į pirmąjį Soul Reaver tik sąlyginis, nes beveik visos žaidimo sritys dramatiškai patobulintos, suderintos ir subalansuotos.

Pradžioje apie galvosūkius. Soul Reaver galvosūkiai, jei palygintume su pirmuoju, patobulinti. Tai ne vien blokų dėliojimas. Čia ir fizinės mįslės, žaidžiančios šviesa, šešėliais, spalvų kombinacijomis ir logika. Nebėra tiek daug mažų galvosūkių, jie didesni, sudaryti iš kelių dalių, vidutiniškai sudėtingi ir įvairiapusiai. Pavyzdžiui, pirmojoje veidrodžius tenka išdėlioti taip, kad sujungtų šviesos spindulius. Beveik prieš visas mįsles ar sudėtines galvosūkio dalis parodoma animacijos scena, kurioje pristatoma būsima užduotis.

Geriausias žaidimo bruožas, jei lygintume su Soul Reaver pirmąja dalimi, tai geras jo balansas. Priešai gana toli vieni nuo kitų, jų grupinės atakos ne tokios baisios. Taip pat nebegąsdina ir persikėlimas iš Realaus į Nežemišką pasaulį: geresnei žaidimo kontrolei, supratimui ir dar keliems bruožams reikia dėkoti, kad žaidimą maloniau valdyti. Kompasas ir žemėlapis padeda lengviau orientuotis, be to, įdomiau žaisti.

Kovos sistema Soul Reaver 2 taip pat patobulinta. Likę esminiai pirmojo žaidimo elementai: galima šokinėti, sklandyti, smūgiuoti, eiti, bėgti, šliaužti, plaukti, naudotis ginklais. Tačiau dabar galima atlikti ir specialius veiksmus, juos kombinuoti. Kai kurie kartais atrodo paprastai, nė neprimena „žudikiškų", tačiau galutinis efektas tenkina. Įveikus priešą galima ištraukti jo širdį, nukirsti galvą, perskrosti pusiau ar atlikti kitus žiaurius, bet teisingus veiksmus.

Yra ir nauja taikymosi sistema, kontratakos ir slankiojimo sistemos. Raziel nusitaikius į priešą, šis sumirga, tada po juo atsiranda raudonas apskritimas. Nusitaikęs Raziel gali atlikti stai-

gius apgaulingus judesius ir prasmukti pro greitus ir didelius priešus, nemenkai juos sužalodamas. Dėl šios paprastos, bet efektyvios sistemos Soul Reaver kovos tampa lengvesnės ir įdomesnės nei pirmajame žaidime.

Žaidėjai taip pat gali naudotis ginklais. Jų galima pasiimti nuo žemės, ištraukti iš sienų ar atimti iš negyvų priešų. Soul Reaver — visada su jumis. Jis — pats galingiausias žaidimo ginklas. Tačiau dabar jis veikia kiek kitaip: per daug naudojamas perkaista ir pradeda siurbti energiją iš žaidėjo gyvybės spiralės. Čia Raziel gyvenime Reaver atlieka svarbiausią vaidmenį. Žaidimas taip pat skatina naudoti daug įvairių ginklų, netgi Raziel nagus ir pėdas. Raziel atlieka standartinius ir kombinuotus smūgius, naudodamas juos kartu su baigiamaisiais smūgiais mūšiuose be vargo supainioja priešus.

Kalbant apie lygius, Soul Reaver 2 — didelis žaidimas, kuriame pakanka priešų ir ginklų. Kita vertus, jis gana tuščias. Rankiojimas niekada nebuvo svarbi žaidimo dalis. Vis dėlto Reaver galima techniškai patobulinti. Taip pat beveik nėra ir slaptų dalykų, kurių būtų verta ieškoti. Dideliuose linijiniuose koridoriuose apima tuštumos jausmas. Dažnai vaikščioti tais pačiais keliais netenka, bet to pakanka, kad pastebėtume, kokios tuščios yra jau matytos aplinkos. Išskyrus nebent povandenines sekcijas, žaidime beveik nereikia tyrinėti aplinkos. Taip pat beveik nėra reikalo iš smalsumo grįžti į kurią nors vietą. Tačiau pati aplinka yra dinamiška ir kinta kartu su scenarijumi: kartais lyja, sninga, keičiasi metų laikų spalvos. Taip pat skirtingu metų laiku senos žaidimo zonos užsidaro ir atsiveria naujos.

Kaip ir Soul Reaver, Soul Reaver 2 gali didžiuotis gražių animacijos ir žaidimo scenų gausa. Kaip ir stulbinanti Raziel įžanga, pirmasis žaidimo epizodas ilgas, išsamus ir gražus. Kadangi žaidimo pagrindas — istorija, rodoma daug animacijos scenų. Rodomos prieš visas naujas sritis, jos pasakoja apie naujas siužeto dalis, pateikia naudingų užuominų apie kitą misiją.

Kalbant apie veikėjų detalizavimą, Raziel ir jo komandą galima priskirti high–end klasei. Kiekvieną veikėją sudaro maždaug 3000 daugiakampių. Didelės rezoliucijos vaizdai, rodomi 60 kadrų per sekundę greičiu, sukuria nepaprastą paveikslą. Pagrindinių veikėjų Raziel ir Kain detalės, judančios akys, burnos ir išraiškingi judesiai sukurti puikiai.

Turint omenyje žaidimo išvaizdą, reikia pasakyti, kad svarbų vaidmenį atlieka dalelės ir šviesos efektai. Šviesos reikia sprendžiant galvosūkius, ji sklinda pro raštuotus langus, atspindžiai matyti upėse ir upeliuose. Vietomis matyti gausybė mažų jonvabalių. Visos Light Reave formos atrodo taip, tarsi būtų iš žvaigždžių. Apskritai žaidimas tamsus, bet pasakojant apie tamsius laikus ir vampyrus tamsa puikiai tinka. Nieko šviesaus apie juos ir neparodysi.

Soul Reaver 2 atrodo išties gerai. Palyginę su kai kuriais geriausiais PS2 žaidimais, matytume, kad jis išties kokybiškesnis. Jis nėra toks pritrenkiantis kaip, pavyzdžiui, Devil May Cry, tačiau daugybė šviesos efektų, gilios aplinkos ir skirtingos struktūros — itin gražūs šio žaidimo elementai.

Žmonės, kūrę Soul Reaver, išties nusimano apie muziką ir garsą. Žaidimo muzika atmosferinė ir tamsi, kartais net grėsminga, baisi. Balsai įgarsinti tiesiog puikiai. Pagrindinius veikėjus įgarsino profesionalūs aktoriai: Michael Bell (Raziel), Simon Templeman (Kain), Tony Jay (the Elder God) ir Rene Auberjonis (Aerial). Vokalinį žaidimo skambesį šiek tiek smukdo sudėtingi dialogai ir kalbos nelygumas. Kartais žmonės ir netgi vampyrai kalbasi angliškai, vėliau jų kalba švelnėja, girdėti daugiau sąmojingų, protingų pokalbių. Vis dėlto unikalus Nosgoto akcentas niekada nedingsta. Nepaisant smulkių trūkumų, Soul Reaver 2 garso kokybė tikrai geresnė nei daugumos videožaidimų.

Legacy of Kain serijos keistai patrauklios, tačiau kartu ir miglotos, sunku jas suprasti. Taigi sunku suprasti, koks jausmas kyla žaidžiant šiuos žaidimus — meilė ar neapykanta. Matyt, tokia vampyrų istorijų prigimtis, matyt, tai ir yra jų patrauklumas. Tačiau Kain ir Raziel veiksmai daug svarbesni, nei gali pasirodyti iš pirmo žvilgsnio: nuo jų priklauso vampyrų ir žmonijos likimas. Žinoma, skamba kiek per smarkiai. Kad ir kaip ten būtų, istorija ir likusieji Soul Reaver 2 elementai — puikus Soul Reaver patobulinimas, į kurį išties verta atkreipti dėmesį.

Pirmasis įspūdis	9
Žudantis animacinis pristatymas...	
Siužetas	6
Labai geras, bet sunkiai „virškinamas"	
Grafika	9
Nauja karta... Ką čia bepridursi	
Garsas	10
Tiek muzika, tiek efektai tobuli	
Valdymas	8
Geresnis nei pirmoje dalyje, bet netobulas	
Išvada: puikus ir visavertis populiarios istorijos apie vampyrus tęsinys, visais bruožais lenkiantis pirmąją dalį.	**Galutinis balas** 9 Reaver

Soul Reachka

SOUL REAVER

Pradžių pradžia...

Dėl Legacy of Kain nuosavybės teisių Crystal Dynamics teko susikauti su Silicon Knights, Blood Omen: Legacy of Kain kūrėjais. Kovą jie laimėjo, taigi nebeliko jokių kliūčių išleisti Legacy of Kain: Soul Reaver žaidimą.

Soul Reaver pasakoja vampyrų dinastijos istoriją. Pagrindinis herojus Raziel, buvęs vapmyras, turi daug nežemiškų savybių. Žaidžiant jis įgyga vis naujų savybių, leidžiančių jam persikelti iš materialaus į dvasių pasaulį, grobti sielas, kovoti su tamsos pasaulio gyventojais. Raziel ne tik mušasi, šokinėja, sklando, automatiškai nusitaiko, bet ir naudoja aplinkos objektus. Ant sienų kabančias ietis, kardus, deglus Raziel gali tuoj pat nusiimti ir paleisti į kovą. Deglais priešai mušami ir padegami, ietimis ir basliais daužomi ir persmeigiami. Visus aplinkos daiktus jis gali pastumti, patraukti, pakelti ir padėti ten, kur nori. Be šių judesių Raziel naudoja ir sudėtines atakas, staigius dūrius, apgaulingus judesius. Jis netgi gali priešus pakelti ir išmėtyti į šalis. Pusiau miręs vampyras, naudodamasis portalais, taip pat gali persikelti iš vienos vietos į kitą. Raziel išmoksta laipioti specialiais paviršiais, slysti pro vartus, plaukti ir susitraukti.

Geriausias Soul Reaver bruožas — tyrinėjimų ir nuotykių suderinimas. Čia sumaišytas geriausias abiejų pasaulių savybes persmelkia nuolatinė įtampa. Siekdamas, kad gyvybės matuoklis būtų pilnas, Raziel nuolat ieško energijos papildymo. Jis niekada nemiršta, tik grįžta į pradžią arba siurbia energiją iš pagrobtų sielų.

Žaidimo lygiai dideli ir gilūs, kupini materialių ir vaiduokliškų galvosūkių. Daugelis vidutinio sunkumo, tačiau kartais pasitaiko ir gana sudėtingų. Beveik visų galvosūkių pagrindas — blokų sustatymas į vietas. Įdomiausia tai, kad sprendžiant kai kuriuos galvosūkius tenka kautis su priešais.

Soul Reaver konstrukcija originali. Tai didžiausias privalumas, bet kartu ir trūkumas. Niekada negali tiksliai žinoti, ką ir kur reikia daryti — viską tenka susirasti ir išsiaiškinti pačiam. Užrašai, pavyzdžiui, „Misija baigta, eikite į antrą lygį ir nugalėkite bosą", niekada nepasirodo. Galimybė persikelti iš vieno į kitą pasaulį — papildomo sudėtingumo priežastis. Suvokti, kad tai ir yra daugelio galvosūkių sprendimas, gana sunku.

Soul Reaver — trimatis žaidimas, pilnas tikslių detalių. Penki vampyrų klanai, kuriuose tenka vykdyti misijas, padėti ten įsikurti įvairiems padarams. Ne visi jie sukurti puikiai, tačiau visi savotiškai šiurpus. Įspūdingiausi, žinoma, bosai, Raziel broliai: visi keisti ir siaubingi. Čia kūrėjų vaizduotė liejosi laisvai.

Nepaisant didžiulių lygių, žaidimas beveik nenaudoja pasikrovimo laiko. Tai tiesiog nuostabu. Tamsi vampyriška aplinka sukurta puikiai: galingos aukštos konstrukcijos, įvairios dangos bei formos. Vis dėlto įspūdingiausias aplinkos pasikeitimas — perėjimas iš materialaus į dvasinį pasaulį. Uolos — tai šiurpūs sudribę dariniai, blokai išsikiša iš lygių sienų, daugybė statinių, primenančių graikų šventyklas, virsta griuvėsiais. Animacijos lygis taip pat aukštas: sklandymas, plaukiojimas ir kiti judesiai plastiški, natūralūs.

Soul Reaver garso takelis, sumaišytas su genčių ritmais, tiesiog tobulas, turint omenyje tokį tamsų, slegiantį žaidimą. Šiaip jis nėra svarbus, tačiau prie mirtinos kelionės nuotaikos puikiai dera. Kitų žaidimo garsų beveik negirdėti. Žinoma, Soul Reaver daug baisių girgždesių ir mirštančiųjų klyksmų, tačiau jie ir garso takelis dera, taigi bendrame fone atskirti klyksmus išties sunku. Dėl to žaidimas tik dar geresnis.

Lara Croft. Tik PS2. Jau greitai.

Naujas Tomb Raider žaidimas Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness bus išleistas tik PS2 konsolei. Žaidimas pasirodys lapkričio 15 dieną.

Kūrėjų žodis

Kompanijos Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) prezidentas Chris Deering neabejoja, kad PlayStation ir Tom Raider derinys — tai sėkmės formulė, išbandyta praktiškai. „Šios kombinacijos rezultatas — žaidimų fenomenas, — teigia SCEE prezidentas. — Dabar norime pasiekti tikras aukštumas."

Šiuo metu PlayStation 2 yra tris kartus populiaresnė nei PlayStation. Europoje PS2 konsolę jau įsigijo daugiau nei 6 mln. žaidėjų. Pasak Chris Deering, naujasis Tomb Raider neliks nepastebėtas.

Mike McGarvey, vieno iš Eidos vadovų, tvirtinimu, malonu dalintis PlayStation personažo sėkme su naujos kartos platforma. „Eidos ir Sony pasistengė, kad Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness taptų didžiausiu ir geriausiu Tomb Raider žaidimu, — sako Mike McGarvey. — Be abejo, visa tai netektų prasmės, jei ne ištikimieji mūsų platformų gerbėjai."

Mini pristatymas

Naujame kūrinyje sutiksite „klasikinę" Larą. Ji medžioja ir yra medžiojama, ji vis dar sumani ir puikiai atrodo. Herojė atsidurs sunkesnėse situacijose, kai reikia greitai priimti sprendimus.

Dabar Lara turės galimybę bendrauti su personažais, rinktis iš kelių siūlomų variantų. Patobulinta judesių technika ir naujas Laros įvaizdis — malonus netikėtumas Tomb Raider gerbėjams.

Beje, ankstesniuose TR žaidimuose personažas buvo sukurtas iš 500 poligonų. Dabar Larą sudaro 5 tūkst. poligonų. Įsivaizduojate skirtumą?

Resident Evil — jau ir kino salėse

Vaidina: Milla Jovovich (The Fifth Element), Michelle Rodriguez (The Fast and the Furious) ir Eric Mabius (Cruel Intentions).

Resident Evil JAV kino teatruose pasirodė kovo 15 d.

Slaptas eksperimentas... mirtinas virusas... lemtinga klaida. Visa tai matysite naujame veiksmo trileryje RESIDENT EVIL. Filmas sukurtas kompanijos CAPCOM labiausiai perkamo videožaidimo RESIDENT EVIL motyvais.

Siužetas trumpai

Požeminiame Umbrella Corporation kompanijos genetinių tyrimų centre Hive kažkas slapstosi. Netyčia išplinta mirtinas virusas. Jį nuslopinti mėgina superkompiuteris Red Queen, valdantis visą Hive. Stengdamasis sustabdyti virusą, kompiuteris nužudo pastate „įkalintus" darbuotojus.

Alice (Milla Jovovich) ir Rain (Michelle Rodriguez) kartu su kitais komandos nariais privalo sustabdyti virusą, sunaikinusį visą korporacijos tyrimų grupę. Greitai tampa aišku, kad darbuotojai nemirę — jie tik užsikrėtę virusu. Užtenka vieno įdrėskimo, kad gelbėjimo komandos nariai taptų panašūs į priešus.

Užduotis

Alice ir karinių pajėgų būrys turi tris valandas misijai infekuotame tyrimų centre užbaigti. Norėdama pasiekti Red Queen, komanda turi įveikti lazerių ugnį, šunis mutantus ir pan. Deja, ne viskas baigiasi taip, kaip tikėjosi filmo herojai.

Kūrėjai

Resident Evil — bendras kelių kino studijų kūrinys. Jį kūrė New Legacy Film Ltd. ir Davis Films kartu su Impact Pictures.

Pagrindiniai prodiuseriai: Robert Kulzer, Victor Hadida, Daniel Kietsky ir Yoshiki Okamoto.

Namco paskelbė kurianti filmą Tekken

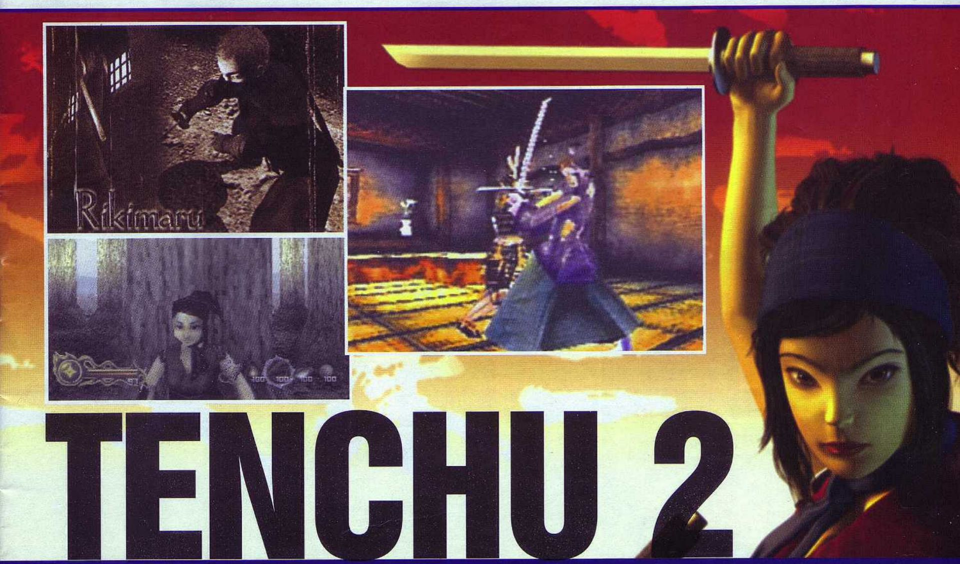
Nors iki 2004 m. filmas ir nepasirodys, užtikriname, kad jis kuriamas įnirtingai.

Kūrėjų komandos Namco tikslas: kad kovinio žaidimo Tekken gerbėjų būrys taptų dar didesnis. Žaidimo herojai, beje, bus perkelti į kitą erdvę. Taigi pristatome karštą naujieną!

Vasario mėnesį grupė kompanijų — Namco, Gaga Communication ir Crystal Sky Productions (kartu su Paramount studios) — pranešė, jog planuoja kurti tikro veiksmo filmą Tekken motyvais.

Norint atremti priešų ataką, nebereikės rankose laikyti valdymo pultelio. Šį kartą galėsite lengvai atsipūsti ir tiesiog stebėti. Leiskite pulteliui pailsėti.

Filmą ruošiamasi pristatyti baigiantis 2003 m. Namco tikisi stovėti ant to paties sėkmės laiptelio kaip ir Tomb Raider (žinoma, šiuos žodžius galite interpretuoti savaip). Tarptautinių kompanijų filmavimo studijos kontroliuos, kaip kuriamas filmas, tačiau Namco tikisi, jog kompiuterinės grafikos pasiekimai kuriant filmą bus naudingi. Linkime Namco sėkmės.



TENCHU 2

The Birth of the Stealth Assasins

GAMINTOJAS:	**Acquire**
LEIDĖJAS:	**Activision**
ŽANRAS:	**stealth**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Kai buvau dar visai mažas, o žaidimų konsolę turėjo tik mano kaimynas (toje konsolėje iš anksto buvo įrašyta kokių 50 žaidimų, o naujų įrašyti buvo neįmanoma), mes (visi kaimynai, susirenkantys pažaisti) dažniausiai žaisdavome žaidimus apie nindzes. Tiesa, daug daugiau laiko praleisdavome šalia esančioje garažų statybų aikštelėje, kur apsiginklavę pagaliais (supraskite: kardais) patys tapdavome nindzėmis ir visaip erzindavome ten dirbančius sargus. Visa tai buvau lyg ir primiršęs, tačiau pažaidus Tenchu apėmė nostalgija: ėmiau ilgėtis ne vaikystės prisiminimų, bet žaidimų apie nindzes. Iš tiesų per visą PlayStation istoriją jų buvo itin mažai, nindzės užleido vietą reindžeriams, komandosams, šnipams ir ateiviams. O gaila...

Tenchu 2 — senas žaidimas, daugelis turbūt esate jį žaidę. Nė neabejoju, buvo ir tokių, kurie tik pabandę numetė jį šalin. Taip atsitiko ir man. Vis dėlto prisiminimai arba smalsumas privertė mane pabandyti Tenchu 2 dar ir dar kartą. Bandžiau jį tol, kol galų gale jis ėmė man patikti :-).

Kas nužudė Tenchu

MGS. Kai 1998 metais į žaidėjų rankas pakliuvo Metal Gear Solid, Tenchu teko slėptis Solid Snake šešėlyje. Taip, MGS galėjo pasiūlyti daug dugiau nei Tenchu ar kiek vėliau pasirodęs Tenchu 2. Omenyje turiu tiek grafiką, tiek garsą, tiek įdomumą. Tačiau jei žaistume tik pačius geriausius žaidimus, manau, per penkerius metus galėtume pasidžiaugti daugiausia dešimčia žaidimų :-).

Kad būtų sukurtas Tenchu 2, kūrėjams prireikė net dvejų metų. Tai stebina, mat antrosios dalies grafika ir garsas mažai tepasikeitė. Tačiau naujovių yra, viena iš pagrindinių — žaidimo istorija ir net trys siužeto linijos...

Nindzė, bet ne iš Amerikos

Žaidimo veiksmas vyksta senovės Japonijoje griaudint pilietinio karo audroms. Goda dinastijos žlugimo istorija pasakojama gana įvairiai. Prieš kiekvieną aktą piktas balsas angliškai (girdėti lengvas japoniškas akcentas) pasakoja apie Japonijoje vykstančius įvykius (paprastai apie karus ir politiką). Prieš ir po kiekvieno lygio rodomi intarpai, kuriuose Goda dinastijos istorija siejama su Azuma nindzių klanu (būtent jam priklauso valdomas personažas) ir pačiu žaidimu. Sutikę bosą taip pat pamatysite videointrapą, paaiškinantį beveik visus neaiškumus; nugalėję bosą pamatysite vieną iš dviejų filmukų (žiūrint, kuris iš jūsų mirs :-)), dažniausiai išsklaidantį visus likusius neaiškumus ir pranešantį šį tą apie kitą lygį. Be to, visi trys personažai (Rikimaru, Ayame ir vėliau „atrakinamas" Tatsumaru) turi savas istorijas, kurios taip pat paaiškėja žaidžiant. Trumpiau tariant, yra trys pagrindinės siužeto linijos (žaisti galima valdant vieną iš trijų personažų, visiems jiems pateikiamos skirtingos misijos), aiškinančios pilietinio karo istorijos ir politikos faktus ir pasakojančios apie Godos dinastijos žlugimą, visų nindzių gyvenimą. Kartais žaidėjas pavaišinamas japonų kultūros pavyzdžiais ar poezija. Na, tai nėra supergeras literatūros veikalas, tačiau Tenchu 2 siužeto linija tvirta, įdomi ir viliojanti, kas pastaruoju metu nėra itin madinga, bet man, pavyzdžiui, patinka...

Tiems, kam patinka žaisti tada, kai viskas aišku, galiu pasakyti, kad valdydami Rikimaru nežinosite, ką tuo metu veikia Ayame. Norėdami sužinoti visų personažų istorijas, turėsite įveikti žaidimą tris kartus. Šis faktas rodo, kaip ilgai galima žaisti šį žaidimą, nes pasirinkę Rikimaru arba Ayame gausite 10 lygių (plius treniruočių lygiai), o Tatsumaru — 7 lygius. Būtent dėl to Tenchu 2 daug geresnis už pirmąją dalį.

Per kančias — į žvaigždes

Viena vertus, žaidime liko gerosios Tenchu savybės, antra vertus, yra ir naujovių. Nuo šiol jūsų valdomas nindzė galės atlikti daugiau judesių, galės tapti šešėliu ir nepastebėtas įvykdyti visas misijas. Šio žaidimo pagrindas — slaptumas, ir, kitaip nei kiti stealth žanro žaidimai (MGS arba keli Syphon Filter lygiai), Tenchu 2 neturi kitų alternatyvų. Žaisdami MGS galėjote sėlinti, o kai trūkdavo kantrybė, pasiėmę porą ginklelių galėjote smagiai pasipleškinti. Tenchu taip nepasielgsite. Pirma, priešai — tokie pat geri kovotojai kaip ir jūs, tad garbinga dvikova dažnai padaro nemažai žalos valdomam personažui. Antra, kai priešas jūsų nemato, o jūs jį jau žudote, pakanka tik vieno smūgio. Trečia, kūrėjai, skatindami žaidėją likti šešėlyje, prikūrė gražių filmukų apie tai, kaip nukertamos galvos, perrėžiamos gerklės ar paleidžiamos žarnos. Šiuos filmukus pamatysite tylutėliai prisėlinę prie priešo ir sudavę mirtiną smūgį. Patikėkite, filmukai tikrai verti visų jūsų pastangų.

Menas būti šešėliu, menas žudyti

Vieną dalyką žaidime BŪTINAI reikėjo patobulinti. Deja... Kalbu apie kovos sistemą. Nepastebėti mes žudome greitai, žiauriai ir negailestingai, tačiau kartais mus pastebi, be to, kiekviename lygyje tenka kautis su daug didesniu ir gudresniu bosu. Kovoti nepatogu: kamera, rodanti viską, tik ne kautynes, nesutvarkyta, trūksta judesių. Mano nuomone, būtų smagiau, jei kaunantis kameros pozicija būtų pakeista, kad būtų pasirinktas supaprastintas Mortal Kombat 4 ar Tekken stilius. Keista, kad tai nepadaryta: netgi kai kuriuose ledo ritulio žaidimuose su šia problema susitvarkyta. Kad ir kaip ten būtų, kautis nepatogu ir labai baisu (dar viena priežastis, kodėl reikia likti nepastebėtam :-)).

Pradėjęs apie bosus, pratęsiu toliau, nes jie tikrai erzina. Baigdami lygį, norite to ar nenorite, turėsite susidurti su bosu. Prisėlinti ir slapčia nužudyti nepavyks dėl daugelio priežasčių. Labiausiai erzina ta vieta, kai Rikimaru tampa lordo Godos žūties liudininku. Užuot už kampo palaukęs išeinančio žudiko, jis, rėkdamas „Ne-e-e-e-e-e!", įsiveržia į kambario vidurį ir išsiduoda. Tikras nindzė (pavyzdžiui, aš :-)) pastovėtų už kampo, palauktų išeinančio žudiko, tyliai perpjautų jam gerklę, ir baigtas kriukis (tada galima apraudoti mirusiuosius). Taip, sunkoka žaisti žaidimą apie nindzes, kai pats esi nindzė, o valdomas personažas — dar tik beveik nindzė :-). Vis dėlto kautis būtina. Tik nugalėjus bosą atrodo, kad tai paprasta. Iš tiesų užmušti bosą sunku. Visų pirma dėl to, kad kamerai visai neįdomu, kas su kuo mušasi: ji mieliau įlenda į kokį kampą, palubę arba rodo vaizdą taip, kad bosą matote kaip jauną mėnulį. Nežinau, kodėl taip yra, galiu tik spėti: galbūt bosai susimetė ir sumokėjo kamerai už papildomą šansą laimėti :-). Kiekvienas naujas bosas yra gudresnis už jau įveiktą, be to, kaskart tobulesni ir jų ginklai. Kaunantis su niekdariais, teks naudotis ne tik nindzių katana, bet ir žvaigždutėmis, dūminėmis bombikėmis, stebuklingosiomis dulkėmis (puikus daikčiukas — pirmoje dalyje jų nebuvo), nuodingomis adatėlėmis ir t. t. Kuo toliau, tuo daugiau jums reikės paslaptingųjų nindzių įrankių (tai nėra blogai, nes įdomiau nei nuolat švaistytis katana į kairę ir į dešinę). Troškimo kuo greičiau nužudyti bosą priežastis — ne tik jūsų (ar valdomo personažo) asmeniška neapykanta, bet ir tai, kad kaskart, žuvus kovoje su bosu, VISĄ lygį teks įveikti dar kartą. Gal ir yra žaidėjų, kuriems tai patinka, tačiau mane ši Tenchu 2 savybė rimtai erzina. Būtent dėl kovų su bosais (ir liūdnų jų pasekmių) žaidimas Tenchu 2 dažnai keliaudavo į lentynėlę, pavadintą „Niekada nežaisk šitų žaidimų, nes ant jų pyksti", tačiau, kitaip nei seniai apdulkėję V.I.P., Taxi 2 ar E.T. Tenchu, buvo iš ten ištrauktas ir dabar yra greta MGS, MOH, SF3 ir kitų lentynėlėje „Niekam neskolinti".

Gerai, kovų sistemą galime pamiršti. Tiesą sakant, kai lygis įveikiamas profesionaliai, kautis tenka tik vieną kartą, taigi gyventi galima. Pakalbėkime apie vandenį — puikiai patobulintą žaidimo dalį. Tenchu 2 galite plaukioti netgi keliais būdais, t. y. greitai ir lėtai, po vandeniu ir virš vandens. Be to, nindzės, būdamos po vandeniu, gali stebėti viską, kas vyksta virš vandens. Taip elgtis galite nors ir visą naktį, nes valdomas personažas turi bambukinį šiaudelį, kuris, esant po vandeniu, padeda kvėpuoti. Vis dėlto triukai su vandeniu nėra absoliutus privalumas, greičiau juos pavadinčiau dviašmeniu kalaviju. Kartais vandens telkiniai padeda pasislėpti ar patekti į kitą vietą nepastebėtam, tačiau kartais tiesiog sumaišo kortas. Galite stengtis bristi į vandenį ar iš jo lipti ant pirštų galiukų, bet jūsų valdomas nindzė malsis kaip vijurkas ir sukels tiek triukšmo, kad išgirs visos nindzės, gyvenančios tekančios saulės šalyje :-). Kaskart, bandydamas patekti į vandenį, prarasdavau kiek nors taškų, nes tai išgirsdavo arba kas nors, arba visi iš karto :-). Beje, žaidime yra veikėjų, kurių darbas — stebėti vandenį (ir tai, kas po vandeniu?), taip pat yra ryklių. Tik jiems ir reikia dėkoti, kad patrauklūs vandens telkiniai tampa vieta, į kurią nesinori kelti kojų.

Paskutinis žaidimo patobulinimas, apie kurį būtinai norėčiau papasakoti, yra priešininkai ir jų AI. Taip, visi blogiečiai (tiek nindzės, tiek samurajai) tapo protingesni, pastabesni ir kietesni. Nuolat ištempę ausis ir išplėtę akis jie stengiasi pastebėti valdomą personažą, be to, jie atidžiai seka ir gulinčius lavonus. Jei lavoną pastebės, bet jūsų tuo metu šalia nebus, nieko baisaus neatsitiks, tik prarasite taškų (juk tai BAISU!). Kūrėjai siūlo naują funkciją, padedančią išgelbėti taškus: galite nutempti lavoną į tamsią ir šaltą vietą, kur jo niekas neras. Toks veiks-

mas atliekamas vienu metu spustelėjus R2 ir apskritimą. Viskas būtų puiku, bet... Norint nutempti lavoną, tenka atsistoti tam tikroje vietoje, tiksliau, virš nukautojo galvos. Dažniausiai prireikia kelių sekundžių, kurių, deja, nėra. Keliskart iš tamsos išniręs sargybinis užtiko mane stovintį ir idiotiškai spoksantį į lavoną: gi turėjau nuspręsti, kaip aš jį tempsiu... Aišku, kūrėjai greičiausiai teigs padarę tai tam, kad būtų sunkiau žaisti. Aš manau, kad kuriant šią funkciją buvo patingėta, ir rezultatas aiškus: iš jos naudos tiek pat, kiek ir iš vandens — gražu, patrauklu, bet pavojinga.

Vis dėlto Tenchu 2 yra patrauklus žaidimas, o blogosios jo savybės išeina tik į naudą, nes įveikę visą žaidimą su visais personažais tapsite tiesiog nenugalimas nindzė ;-).

Tegul kraujas liejasi laisvai

Maloniausia žaidimo grafikos dalis — tos vietos, kai personažas paslapčia prisėlinęs pradeda žudyti. Tuomet parodomas vos vos sulėtintas filmukas. Nesvarbu, ar valdomas personažas nukerta galvą, ar perpjauna gerklę, ar perskrodžia priešininką išilgai, vaizdas puikus, nes kamera keičia pozicijas. Net keliskart iš eilės rodomas tas pats filmukas neatsibosta, atvirkščiai — skatina ieškoti naujos aukos. Jeigu jus, besirengiantį žudyti, pastebės, filmuko nebus, bet jį kompensuos visus taiklius katanos smūgius palydintys kraujo pliūpsniai. Sprendžiant iš kraujo konsistencijos ir spalvos, jis atskiestas vandeniu, bet tai nesvarbu. Svarbu, kad jo daug, iš tikrųjų LABAI DAUG. Kraujas žaidime liejasi laisvai, aptaško viską aplinkui bent jau poros metrų spinduliu. Tai žaidimo savybė, primenanti Mortal Kombat. O Mortal Kombat populiarumas liudija, kad kraujas žaidėjams patinka...

Žaidimo lygiai ilgesni nei pirmoje dalyje, be to, veiksmas dažnai vyksta kieme, tad didžiausius grafikos minusus (neišbaigtos ir šiurkščios tekstūros) kompensuoja atviros erdvės. Į žaidimo grafiką nėra ko žiūrėti — atrodo silpnoka. Galimas daiktas, kad grafika nukentėjo dėl unikalios galimybės kurti lygius. Taip, šiame žaidime yra lygių redaktorius, galįs sukurti ir išsaugoti lygį. Jums, kuriančiam lygį, pateikiamos kelios rūšys objektų ir priešininkų, kuriuos galite išrikiuoti taip, kaip norite. Tada sugalvojate, kokią užduotį turi atlikti personažas (ką nors nužudyti, pavogti, prasmukti nepastebėtas ir t. t.) ir žaidžiate. Galima sugalvoti lygių pavadinimus, įrašyti autoriaus vardą... Smulkmena, bet maloni :-).

Personažų modeliai nėra baisūs, bet nėra ir gražūs. Kūrėjai rūpinosi ginkluotės ir aprangos autentiškumui, kruopščiai sukurti ir personažų judesiai.

Specialieji žaidimo efektai verti pasigailėjimo, tad vandens purslai ir ugnis — tikrai ne visos PlayStation galimybės.

Ar tyla — gera byla?

Žaidimo garsas prastokas. Man, pavyzdžiui, svarbu, kaip skamba žaidimo garsas. Iš pradžių Tenchu garsas mane nervino. Girdėti vos kelios priešo vartojamos frazės, KI matuoklio skleidžiami garsai ir mirštančiųjų klyksmai. Antra vertus, po kurio laiko tai ėmė patikti. Žaidimas yra tylus, ir tai gerai, nes monotoniški foniniai garsai (gyvūnų balsai, netoliese griaudėjančio mūšio atgarsiai) padeda susikaupti. Tada visa esybe stengiesi likti nepastebėtas ir perpjauti kam nors gerklę. Kovos ir nindzių įrankių garsai skamba maloniai. Kiek kvailokai skamba garsai, kurie ima sklisti sėlinant... Bent jau aš maniau, kad nindzės sėlina tylut tylutėliai, tad skleidžiamas garsas (panašu į lėtai tariamus šliu–u–u–žt, šliu–u–u–žt) mane nustebino.

Muzika groja retai. Kai groja, girdėti autentiškos japoniškos melodijos, atliktos japoniškais instrumentais. Skamba neblogai, bet retai...

Pirmasis įspūdis — 5
Per tylu, per mažai veiksmo...

Siužetas — 10
Įdomus, įsuka į sūkurį, nuoseklus

Grafika — 7
Kuo tyliau žudžiau, tuo buvo nuostabiau...

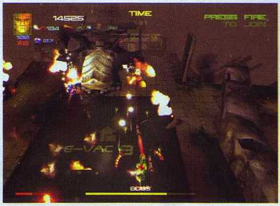
Garsas — 7
Kokybė prasta, bet labai dera prie žaidimo

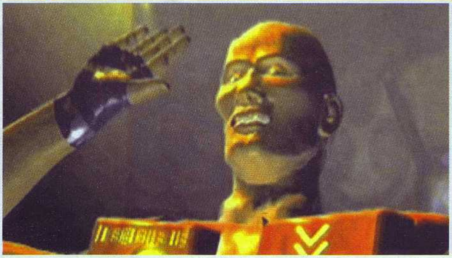
Valdymas — 5
Visi puikiai žinome, kad galėjo būti daug geriau

Išvada: žaidimas sudėtingas ir įdomus netgi žaidžiant trečią kartą. Lygių redaktorius — žaidimo amžinybės garantas...

Galutinis balas
8
Ninja

Nindzių pasiilgęs Artojas





Millennium Soldier

EXPENDABLE

GAMINTOJAS:	**Rage**
LEIDĖJAS:	**Infogrames**
ŽANRAS:	**mėsmalė**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Keista: Millenium soldier: Expandable — gana senas žaidimas, tačiau į mūsų rankas pakliuvo tik dabar. Rage kartu su Infogrames nusprendė šį kadaise populiarų PC žaidimą perkelti į Playstation. Deja, PC versijos žaisti neteko, tačiau neabejoju, kad visi sėdėjome prilipę prie „dubenėlių", t. y. senųjų konsolių (Lietuvoje populiariausios šios rūšies konsolės buvo UFO ir Zhiliton) ir valandomis kalėme Contra. Būtent toks ir yra Expendable. Tai savotiška visų Kontrų ir Super Kontrų reinkarnacija.

Kareivėliai našlaičiai

Siužeto tikrai nesitikėkite. Ką suprasite, žiūrėdami įvadinį filmuką, kuris, beje susuktas neblogai, tą ir žinosite. Idėją visi turbūt girdėjote milijoną kartų: tolima ateitis (atrodo, 2463 m. bet koks gi skirtumas?), žmones užpuola blogiečiai, vienintelis išsigelbėjimas — kosminėje stotyje genetiškai kuriami kareiviai, vadinamieji Expendables. Išvertus reikštų „naudojami". Jie — kaip vienkartiniai indai: pasinaudojai ir gali mesti lauk. Perskaičius aprašymą arba pasižiūrėjus įvadinį filmuką, kuriame rodoma, kaip tie kareivėliai gimsta be tėčio ir mamos, iš tiesų pasidaro gaila. Kovingumu nė nekvepia.

1000 špm

Tokia mintis knibžda galvoje gal kokias 10 sekundžių, nes vos pradėjus žaisti kareivis patenka į tikrą pragarą. Tada nebėra laiko galvoti, reikia rimtai dirbti — šaudyti viską, kas aplinkui. Absoliučiai viską. Visi priešai, dėžės, transporto priemonės, netgi pastatai yra jūsų priešai, taigi reikia juos suniokoti. Jokių taisyklių, logikos ar dėsnių, tik veiksmas. Tikslas — tūkstančiai šūvių per minutę.

Niokoti galima visaip. Ginklų asortimentas turėtų patenkinti netgi išrankiausius. Štai meniu (pavadinimai autentiški, išversti nepavyko): Pulse Cannon, Spread Pulse Cannon, Portable Particle Accelerator, Shotgun, Vulcan Cannon, Phantasm, Spyra Missiles, Multiple Warhead Rockets, Heatseaking Missiles, Laser-Guided Missiles ir taip toliau, ir panašiai. Gerai, kad skiriasi ginklų galia, nuotolis ir žala. Blogai, kad iš išorės jie nesiskiria. Juos atskirti galima tik ginklų pasirinkimo meniu, kuris, beje, itin patogus: ekrano kampe visada matyti turimi ginklai, šaudmenų kiekis. Apie ginklus reikia pasakyti dar vieną gerą dalyką: kaskart paėmus ginklą jis tampa galingesnis: ilgesnis šūvio nuotolis, didesnė galia, sklinda daugiau lazerinių ginklų spindulių. Visai kaip Contra.

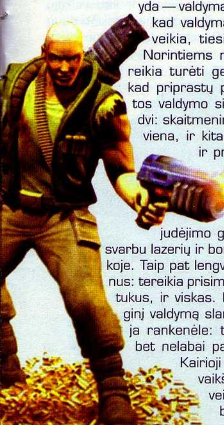
Vienas lauke — ne karys

Geriausia Expendable savybė ta, kad jį galima žaisti dviese. To išties seniai nematėme koviniuose žaidimuose. Na, galimybė kautis vienam prieš kitą įprasta, todėl nėra tokia įdomi, bet kovojimas dviese prieš blogiečius — puikus dalykas. Čia reikia galvoti apie taktiką, veiksmų derinimą „Ei, pirmyn, šaudyk aną krūvą, o aš — šitą" ir panašiai. Žaidimas iš esmės ir sukurtas žaisti dviese, nes vienam jį įveikti tikrai sunku — per daug priešų ir kitų šaudančių

aparatų. Nesuklysiu pasakydamas, kad būtent dėl šios savybės Contra taip ilgai buvo (ir turbūt dabar yra) toks populiarus. Nepaprastai smagu.

Chaotiškas lakstymas

Expendable — tikrai kietas kovinis žaidimas, turįs visas reikalingas savybes. Didžiausia jo yda — valdymas. Nepasakyčiau, kad valdymas blogas ar neveikia, tiesiog labai erzina. Norintiems normaliai kariauti reikia turėti geležinę kantrybę, kad priprastų prie vienos ar kitos valdymo sistemos. Jos yra dvi: skaitmeninė ir analoginė. Ir viena, ir kita turi ir trūkumų, ir privalumų. Pasirinkus skaitmeninę rodyklės veikia tiksliau, tačiau mažesnis judėjimo greitis, o tai labai svarbu lazerių ir bombų pilnoje aplinkoje. Taip pat lengviau slankioti į šonus: tereikia prisiminti R2 ir L2 mygtukus, ir viskas. Pasirinkus analoginį valdymą slankiojama dešiniąja rankenėle: tai kiek greičiau, bet nelabai patogu ir maišosi. Kairioji rankenėlė skirta vaikščioti, ji patogi ir veikia tikrai greitai, bet netiksliai: negalima nusitaikyti tiesiai į priešą. Šiek tiek sujudinus rankenėlę, priešas pasisuka beveik 90 laipsnių kampu — tai išties nervina. Gerai, kad žaidžiant šį žaidimą beveik nereikia tiksliai taikytis: užtenka lėkti ratais ir pyškinti į visus. Galbūt šiek tiek sunkiau su bosais, bet jie labai dideli, taigi kur šausi, ten pataikysi. Svarbiausia suderinti vaikščiojimą ir slankiojimą, išmokti greitai ir tiksliai lakstyti po aplinką. Visa kita veikia automatiškai.



Paduokite žiūronus

Grafika Expendable negali didžiuotis. Lygiai standartiniai, nieko ypatingo nėra. Priešai taip pat neunikalūs. Rūšių mažai, žodžiu, beveik nesiskiria. Nesiskiria dar ir todėl, kad viskas rodoma iš labai aukštai. Kitaip, matyt, ir nebuvo galima padaryti. Šaudymo nuotoliai beveik beribiai, priešų daug, todėl viską matyti viename ekrane išties patogu. Gal ir gerai, kad vaizdo kūrėjai iš piršto nelaužė: vis tiek nėra laiko grožėtis aplinka ar priešais. Vienintelis dalykas, kurio nesuvokiau, tai animaciniai intarpai — jie nei gražūs, nei dera prie temos. Labai patiko ta vieta, kur didelis robotas, užsimetęs gelbėjimosi ratą, maudosi baseine.:)

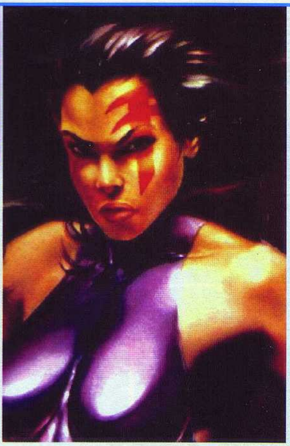
Lazerių orkestras

Nė nežinau, ką pasakoti apie Expendable garsą. Jis tikrai efektingas. Ypač ginklų garsai: visi skamba skirtingai ir garsiai. Vienu metu veiksme dalyvauja keliasdešimt ginklų. Pasakyčiau, galingas orkestras. Muzika standartinė, neįsimenanti, ypatingų kūrinių negirdėti. Ir nereikia, vis tiek juos užgožtų ginklai. Vienintelis erzinantis dalykas — mirštančių priešų klyksmai: pernelyg rėžia ausį. Greičiau pradėkite šaudyti.

Trumpai tariant, Millenium soldier: Expendable — tikras chaosas. Žaisdami ekrane nuolat matysite krūvas didesnių ar mažesnių priešų, lazerių ir bombų lietų, dūmų kamuolius ir, žinoma, save: visomis jėgomis aplinkinius dorojantį genetinį kareivį, žudymo mašiną.

Pirmasis įspūdis Contra čia — jėga. Seniai bežaidžiau	8
Siužetas Jis neypatingas ir nereikalingas	3
Grafika Turintieji 70 colių įstrižainę, pamatys daugiau	6
Garsas Tegul kalba ginklai ir negroja muzika	7
Valdymas Prie visko priprantama	5
Išvada: tiks tikriems ir prisiekusiems kovinių mėsmalių gerbėjams. Suvokus valdymą, apsiginklavus kantrybe ir užsispyrimu įveikti visus, žaidimas turėtų patikti. Dviese žaisti apskritai nenusibos.	Galutinis balas 7 Gundo

Genetiškai apdorotas Ryčka



X-Men
Mutant Academy 2

GAMINTOJAS:	**Paradox**
LEIDĖJAS:	**Activision**
ŽANRAS:	**fighting**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Visi žinome populiarią, jau pradedančią atsibosti taisyklę: populiarus filmas > (filmo tęsinys) > žaidimas > žaidimo tęsinys. Ši taisyklė galioja ir kalbant apie X-men. Tiesa, dar nėra antrojo filmo, tačiau Paradox ir Activision išleido jau antrą šios serijos žaidimą, kuriame daug naujų veikėjų, judesių ir lygių.

Nuo pirmojo žaidimo X-Men Mutant academy 2 skiriasi nedaug. Tiesiog daugelis žaidimo aspektų čia stipresni ir geresni. Taip pat sunkesni vidutinis ir sunkus žaidimo lygiai. Žaidime naudojama muštynių formulė, lėmusi ir Street Fighter, Virtua Fighter, Tekken, Dead or Alive populiarumą. Žaidime kartu su senaisiais 10 veikėjų veikia 6 nauji. Dar yra papildoma Cerebro zona ir treniruočių sekcija.

Treniruočių sekcija, vadinamoji Akademija, yra viena geriausių žaidimo dalių. Ją sudaro du skyriai: akademiniai mokymai ir nepriklausomos studijos. Akademija informatyviausia, čia nurodoma, kaip veikėjas mėgsta kautis, kokius judesius atlieka. Žaidėjas, atlikdamas judesius, kombinuotas atakas ir treniruotes, sužino viską apie savo veikėjus. Visi judesiai užrašomi ir meniu rodoma, ar jie gerai atlikti. Nepriklausomos studijos — tai laisva praktika, kai judesiai irgi rašomi.

Kovos sistema, nusižiūrėta nuo Street Fighter, nesiskiria X-Men Mutant Academy. Paprastai atliekami krypčių judesiai, smūgiuojama ir apsisukinėjama. Didžiausia naujovė — oro atakos. Oro triukai, kombinuoti smūgiai — kovos energijos šaltinis.

Šeši nauji veikėjai tapo dviejų dalykų priežastimi: pirma, daugiau galimybių pasirinkti veikėją, antra, siūloma daugiau kovos rūšių. X-Men 2 nepanašus į Virtua Fighter 3, reikalavusį kautis tik tam tikram veikėjui būdingu stiliumi, nors svarbu ir tai. Kai kurie veikėjai, pavyzdžiui, Gambit, yra gynėjai. Nauji veikėjai Havok ir Rouge supergalias maišo su paprastais atakos judesiais. Forge ir Cyclops, neturinčių ypatingų galių, ginklas — šaudomosios atakos.

Kaip ir daugelyje tokių žaidimų, kūrėjai turi mėgiamus veikėjus — jie būna galingesni, geriau subalansuoti. X-Men 2 žaidime tai Beast ir Gambit. Bet Toad ir Mystique — silpnučiai, pigūs, jie ir kiti veikėjai tiesiog nedera. Nesubalansuotas ir vidutinis lygis: priešai galingai smūgiuoja ir nepaprastai agresyviai kaunasi. Nuolatinis „kabėjimas ant mirties plauko“ žaidžiant nervina, kol galų gale nusibosta.

Kaip ir pirmojo Mutant Academy, X-Men 2 pagrindas — „superskaitiklio“ sistema. Skaitiklio parodymai ne tik didėja žalojant oponentą, bet ir leidžia žaidėjams atlikti skirtingus judesius. Pavyzdžiui, atliekant specialius judesius padidėja kurie nors superskaitiklio parodymai. Tai suteikia galimybę išnaudoti visas savo veikėjo jėgas. Tiesa, kyla tam tikrų skaitiklio balanso problemų: kai kurie veikėjai jį išnaudoja geriau, todėl tampa daug galingesni nei kiti.

X-Men Mutant Academy atrodo puikiai. Veikėjai sukurti detaliai: aiškiai matyti raumenys, kūno formos, smulkios detalės. Lygiai taip pat įspūdingi, ypač tada, kai jų daugiau. Gražūs Cyclops, Forge ir kitų veikėjų efektai. Įveikus žaidimą galima atrakinti daug ekstrakostiumų. Be abejo, tai skatina žaisti dar kartą.

X–Men Komiksai

X–Men komiksų serija, leidžiama Marvel Comics, turbūt populiariausia iš visų komiksų. Idėja maždaug tokia: dėl genetinių mutacijų kai kurių žmonių genuose atsirado vadinamasis „x faktorius", suteikiantis fantastiškų galių. Eiliniai žmonės tokių mutantų bijo ir nekenčia, jų nuomone, mutantai — kitas evoliucijos žingsnis. Jie pasistengs, kad žmonės nebebūtų dominuojanti rasė. X–men herojai turi du tikslus: kaunasi prieš rasizmą, grasinantį jiems patiems, be to, gina mutantų gąsdinamus žmones.

Žaidimo videointrapai primena geriausius X–Men ir Matrix vaizdus. Prasidėjus filmui, kamera parodo ataką, tada sustabdo vaizdą ir apsisuka aplink veikėjus. Tikra Matrica. Nors ši technologija pastaruoju metu pernelyg populiari, įspūdis vis tiek geras.

Antrųjų X–Men išvaizdos bėda — daugelio Playstation žaidimų problema: animacijos intarpai ir žaidimo vaizdai nepanašūs. Animacijos intarpe rodomas, pavyzdžiui, Toad, visai nepanašus į žaidžiant pasirodantį Toad. Žaidimui kraunantis ekrane rodomi veikėjai taip pat nepanašūs į pasirodančius žaidžiant. Tai nėra smulkmenos. Apranga, šukuosena, netgi galia filme ir ekrane atrodo kitaip nei žaidime. Žodžiu, omenyje turint veikėjų išvaizdą, reikia pasakyti, kad žaidimas nenuoseklus ir nelogiškas.

Mačiusieji filmą pastebėjo, kad X–Men veikėjai nėra tokie sąmojingi. Atrodo, kad jų tariamos frazės nukopijuotos iš komiksų knygelės — jos standartinės ir neįdomios. Žodžiu, vokalinių žaidimo įmantrybių, net ir labai norėdamas, pagirti negalėtum. Įdomesnės nebent išprotėjusio Wolverine balso eilutės ar rimti filosofiniai Beast pamokymai. Jis, sulúošinęs priešininką, sako: „Žiaurumas niekada nėra atsakymas." Įgarsinta, tiesą sakant, neblogai: kai kurie balsai (Wolverine ar Beast) beveik nesiskiria nuo filme girdėtų balsų, kiti (Sabretooth, Magneto) — nelabai panašūs.

Pirmasis įspūdis 8
Dar vienas Tekken

Siužetas 3
X—Men pasakaitės

Grafika 8
Gražu ir spalvota

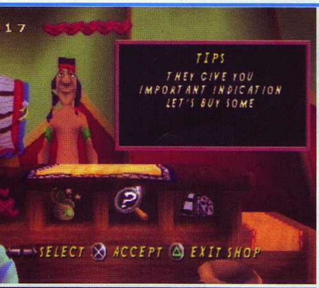
Garsas 6
Bam bam bam

Valdymas 8
Klasikinis fighting žanro valdymas

Išvada: X–Men 2 jokiu būdu nėra novatoriškas, tačiau, kaip ir visi geri tęsiniai, jis daugeliu atveju geresnis. Tikrai patiks X–Men ir kitų mutantų mylėtojams.

Galutinis balas 8
X–Men

X–Ryčka



PETER PAN

Return to Neverland

GAMINTOJAS:	**Disney Ineractive**
LEIDĖJAS:	**SCEE**
ŽANRAS:	**platforma**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Visi pastabesni žaidimų žinovai pasakytų, kad Disnėjaus žaidimai — tikrai ne patys geriausi produktai, taigi neverta jų pirkti. Gal vis dėlto reiktų kūrėjams suteikti paskutinį šansą?..

Siužetas

Piktas piratų kapitonas pagrobia lobio žemėlapį. Jis jį iššifruoja ir suplėšo į keturis gabaliukus, manydamas, kad dabar tik jis vienas žino apie paslėptą lobį. Tačiau naktį Piteris Penas netyčia susapnuoją pranašingą sapną ir prisimena lobį, tačiau jis neturi žemėlapio. Jūsų užduotis — apsilankyti visuose žaidimo kambariuose ir rasti visus keturis žemėlapio lakštus. Kitaip sakant, kova vyksta tarp jūsų, Piterio Peno, ir piktojo pirato. Ir vienas, ir kitas nori pirmas rasti lobį.

Pradžia

Viskas prasideda siužeto pasakojimu — trumpu videofilmuku. Vėliau patenkate į dailiai nupieštą erdvę. Ta erdvė — tai pagrindinis meniu. Žiūrint, ką ir kaip pasirinksite, vienaip ar kitaip judės meniu, o jūs skrajosite kartu su juo. Beje, morališkai jums nuolat padės ištikimoji Piterio Peno draugė Tinki Bell.

Grafika

Štai ir vėl priėjome prie silpnosios Disnėjaus vietos, nors šiame žaidime vaizdai išties gražūs. Deja, netobuli. Piteris Penas, pavyzdžiui, iš tikrųjų panašus į vampyriuką. Kiti personažai, pasirodantys mūsų kelyje pelnytos šlovės link, atrodo tikroviški. Bent jau aišku, kuris linki gėrio, o kuris tuoj svies į mane kokį nors aštrų daiktą. Galima sakyti, visos į akis labiausiai lendančios Disnėjaus grafikos klaidos užlopytos.

Garsas

Kūrėjai tikrai pasistengė. Videofilmukai gražiai įgarsinti, žaidžiant skamba malonios melodijos, specialių veiksmų fonas — arba melodija, arba garsas. Įgarsinta netgi indėno gestų kalba. Taip sakant, išgirsite patys.

Valdymas

Valdant problemų nekyla, netgi sakyčiau, kad valdyti paprasta, tačiau iki tobulybės dar toli. Mygtukai retsykiais neklauso, o logiškai apgalvoto veiksmo neatitinka praktiškai atliekamas veiksmas. Tarkime, išsiruošus paskraidyti norisi spausti mygtuką į viršų, o skraidymo mygtukas yra kryžiukas. Kameros valdyti neįmanoma, dėl to kartais kyla problemų. Yra lygių, kai reikia rasti specialų išėjimą arba prasiskverbti pro priešus, o kamera — nė krust. Nieko nematyti ir žaisti naują žaidimą teigiant, jog nuojauta kužda, kas yra teisingas pasirinkimas, būtų idiotiškas sprendimas. Didelis privalumas tas, kad galima naudotis žemėlapiu, kuris (žinoma, ne visada) padeda orientuotis situacijose.

Lygiai

Visos šio žaidimo rungtys — lygiai. Kiekvienas naujas lygis vis sunkesnis, tiesa, keliaujant lygiais išmokstama vis kitų manevrų. Visuose žaidimo kambariuose būna nelauktų staigmenų, tačiau tik iš pirmo žvilgsnio atrodo, kad staigmena neįveikiama. Beje, žaisdami renkate žaidimo pinigus — plunksneles, iš kurių indėnas, gyvenantis parduotuvėje, pina indėniškus galvos apdangalus. Už tas plunksnas jis parduos gyvybės arba padės išspręsti neįveikiamą problemą. Neužmirškite, kad kiekviename lygyje yra bent jau vienas slaptas kambarys ir bent jau vienerios slaptos durys. Jums praverstų jas surasti.

Apie žaidimą objektyviai

Žaisti tikrai nesunku, įdomu, tik reikia elgtis atsargiai ir neskubėti. Įveikus lygį, rodomas videofilmukas, aiškinantis, kas bus toliau, vadinasi, galima galvoti apie strategiją. Dėmesio, pagrindinis trūkumas — žaidimas nuolat kraunasi: kraunasi lygis, kraunasi žemėlapis, tikriausiai bent jau 50 proc. laiko kas nors kraunasi. Taip pat nėra gerai, jog ne visada paaiškinima, ką veikti. Tiesiog ne visada supranti, ką daryti vienoje ar kitoje situacijoje.

Pirmasis įspūdis — Įdomūs videointarpai	8
Siužetas — Man patiko	9
Grafika — Galėjo būti ir geriau...	8
Garsas — Disney's... Kaip visada	8
Valdymas — Bukas peilis į priešus nesminga	8
Išvada: palaukite, žaidimas dar tik kraunasi...	Galutinis balas 7 — Disney

Žemėlapį rado [aLeLiuMaS]

NASCAR Thunder 2002

Sukasi ratu...

GAMINTOJAS:	**EA Sports**
LEIDĖJAS:	**EA**
ŽANRAS:	**NASCAR lenktynės**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Žaidimų versle galioja viena kūrėjams ir leidėjams palanki (turiu omenyje pelną), tačiau morališkai nepateisinama taisyklė: „Padaręs ką nors šaunaus ir populiaraus, kitąmet būtinai tai pakartok". Yra ir dar baisesnė: „Sukūręs ką nors, ko negali (arba nenori) patobulinti, nukopijuok tai". Visi puikiai žinome, kad būtent tai yra biznio pagrindas, kad būtent taip čiulpiami mūsų pinigai. Esmė ta, kad šias dvi taisykles drąsiai laužo Syphon Filter, Medal of Honor, Tomb Raider ar Need for Speed. Šie žaidimai metų metus kuriami tai pačiai PS konsolei, tačiau nuolat tobulėja įrodydami, kad tobulybė neturi ribų. Žinoma, yra ir kitokių pavyzdžių. Sakykime, absoliučiai nevykusio Mortal Kombat Special Forces pasirodymas.

Nenukrypkime nuo temos ir grįžkime prie pernykščio NASCAR 2001 dublikato NASCAR Thunder 2002. NASCAR Thunder 2002 audio, video, siužetas ir žaidimo ypatumai nesiskiria nuo pernykščio varianto. Aišku, atlikus nuodugnesnį tyrimą naujovių galima rasti.

Informacija apie NASCAR Thunder 2002

Pradėkime nuo gerųjų naujienų. Žaidime yra visos 23 NASCAR Winstono taurės trasos: ir Daytona, ir Sears Point, ir netgi baisusis Lakonios maršrutas Niu Hempšyre. Be to, žaidėjams siūloma išmėginti jėgas 13-oje realiame pasaulyje neegzistuojančių trasų. Matematika paprasta: 13 + 23 = 36. Turint omenyje žaidimą apie žiedines lenktynes, nei daug, nei mažai. Vairuotoją galime rinktis iš 36 pretendentų. Maloni staigmenėlė: yra funkcija „Susikurk vairuotoją", leidžianti susikurti naują vairuotoją arba pasinaudoti anksčiau sukurtu vairuotoju. Žinoma, kalbant apie autolenktynių žaidimus, NASCAR serija siūlo turbūt daugiausiai žaidimo režimų. Pasirinkusiems vieno žaidėjo režimą bus pasiūlytos šios lenktynių rūšys: visas arba pusė sezono, road course chalenge, speedway shootout ir short track competition. Nesvarbu, kurią lenktynių rūšį pasirinksite: visada bus pasiūlytos treniruotės, kvalifikacijos ir „laimingos valandos" varžybos. NASCAR naujiena — kortelių rinkimas. Varžybas laimėję žaidėjai apdovanojami kortelėmis, kurios atrakina naujas trasas, leidžia patobulinti savo automobilį.

Kaip ir visuose NASCAR žaidimuose, taip ir Thunder dalyje žaidėjai gali pasirinkti norimą žaidimo sunkumo ir mašinos sudaužymo lygį, automobilio valdymo ypatumus.

To daryti nereikėjo

Piliečiai, dažniau žaidžiantys NASCAR, turėjo pastebėti, kad pasikeitė valdymas. Apie mygtukus nekalbu, nes valdymo schema ta pati, tačiau automobilis kitaip reaguoja į komandas. Iš esmės į komandas mašina reaguoja neblogai, elgiasi paklusniai, tačiau sunku suprasti, kaip ją veikia greitis. Kartą klaidingai spustelėsi mygtuką, ir mašina atliks porą apsisukimų 360 laipsnių kampu. Gali būti ir dar blogiau: nematoma jėga tiesiog sviedžia automobilį lauk iš trasos. Blogiausia, kad taip ir nesupratau, kada kaltas per didelis, o kada — per mažas greitis. Kartais, beje, kaltas visai ne greitis. Aišku, patobulinus automobilį, tokių įvykių būtų mažiau, tačiau jų grėsmė ore tvyro amžinai. Siekdamas pergalių, visada privalėjau apgalvoti savo veiksmus ir niekada neišnaudojau automobilio 100 proc. Iš esmės žaidimo AI irgi nėra subalansuotas. Aišku, daugeliui tai patinka, bet aš nekenčiu žaidimų, kuriuose AI nedaro klaidų. Dirbtinis intelektas kuriamas ne tam, kad tyčiotųsi iš žmogaus proto ir demonstruotų savo pranašumus, bet tam, kad žmogaus protą imituotų.

NASCAR atspindžiai

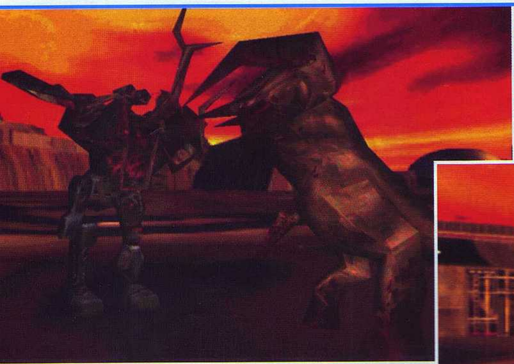
NASCAR Thunder 2002 grafika — tikslus NASCAR 2001 atspindys. Tiek meniu, tiek prieš varžybas ir po jų pasirodančios užsklandos beveik nesiskiria nuo to, ką matėme pernai. Žinoma, tekstūros šiek tiek švelnesnės, daugiau rūkstančių dūmų ir byrančių dalių. Faktas, kad grafika panaši, vis dėlto malonesnis už faktą, kad panašus garsas. Kaip ir pernai, mums siūloma pasirinkti arba muzikinį garso takelį, arba komentatoriaus balsą. Vis dar nesupratau ir atsisakau kada nors suprasti, kodėl negalima pasirinkti abiejų iš karto, juk vienas kitam nemaišo, ypač tada, kai yra variklio, efektų, balso ir muzikos reguliavimo funkcija (deja, šiame žaidime tokios nėra). Omenyje turint tai, kas padaryta, galima paminėti, kad žymesni muzikos pasaulio atstovai Thunder garso takelio nekūrė. Taigi anksčiau puikiai skambėjęs rokas suprastėjo, dvelkia pigia elektronika ir monotonija. Pasirinkę komentatorių taip nenusivilsite, tačiau negaliu susitaikyti su tuo, kad neleidžiama pasirinkti abiejų iš karto... Matyt, ši funkcija — ateities NASCAR žaidimų privalumas...

Baigiamosios pastabos

Apie NASCAR pasakyta dar ne viskas. Baigdamas rašyti šį tekstą sužinojau, kad redakciją pasiekė laiškas, kuriame vienas VA PlayStation skaitytojas aprašė NASCAR Thunder 2002. Kadangi kitame numeryje publikuosime geriausius skaitytojų aprašymus, ten rasite ir NASCAR recenziją. Ištroškusieji odžių, sukurtų NASCAR garbei, šiek tiek lukterėkite :-).

Pirmasis įspūdis	**7**
Taigi čia tas pats NASCAR 2001	
Siužetas	**8**
Jo nėra, bet turint omenyje žaidimo režimus...	
Grafika	**7**
Mačiau pernai (šiemet truputį geriau)	
Garsas	**4**
Girdėjau pernai (tada buvo geriau)	
Valdymas	**5**
Pernai buvo geriau	
Išvada: jei jau turite NASCAR 2001, už 2002 metų žaidimui pirkti sutaupytus pinigus geriau nusipirkite ledų. Jei nemėgstate žiedinių lenktynių, irgi valgykite ledus. Jei renkate NASCAR serijos žaidimus ir nekenčiate ledų, pirkite Thunder 2002.	**Galutinis balas 7** Ratu

Ledus valgo Artojas



QUAKE II

Neklausykite skeptikų...

GAMINTOJAS:	**Hammerhead**
LEIDĖJAS:	**Activision**
ŽANRAS:	**kultinis FPS**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Kilus konsolių ir PC gerbėjų diskusijai, kuri sistema geresnė, PC gerbėjai kaip argumento griebdavosi strateginių žaidimų ir Quake. Jų nuomone, žaidžiant tokius žaidimus, jokia konsolė nenugalės PC. Žinoma, pasirodžius naujos kartos konsolėms, situacija iš esmės keičiasi (PC gerbėjai vis dar neturi GTA 3, be to, MOH serijų tęsinys irgi ne jų nosiai :-)), ir PC mylėtojams savo teisumą įrodyti sunkiau. Tačiau grįžkime į praeitį ir prisiminkime PC mėgėjų dažnai kartotą frazę: „Quake ir PS — absoliutus Š..." Netikėkite tuo.

PS gerbėjai turėtų žemai nulenkti galvas ir pasimelsti už Hammerhead kompaniją. Jos darbuotojai pritaikė vieną geriausių visų laikų žaidimų — Quake II — PS sistemai. Tik jiems reikia dėkoti, kad žaidimas atrodo puikiai, nestringa ir garantuoja bent kelias valandas pramogų.

Kaip jie sprendžia problemas

Nepaisant to, jog šis straipsnis rašomas jums pageidavus (pageidavote pildydami kuponus), guldau galvą, kad beveik visi žinote, kas yra Quake. Nežinantiems pasakysiu, kad tai šaudyklė, kurios pagrindinis tikslas — bėgioti koridoriais ir naikinti biomechaninių priešų ordas. Naikinate patraukliais, sunkiais ir gyvybei pavojingais ginklais. Žudyti skatina tamsi ir sunki atmosfera, sukurta naudojant vaizdines ir garsines priemones. Vis dėlto žaidimą į aukštumas iškėlė kelių žaidėjų režimas Deathmatch, kai nužudyti reikia ne ką kitą, o savo draugą... Kurgi kitur (jei ne virtualiame pasaulyje) savo artimiesiems galime parodyti visą pagiežą, kurią jaučiame :-).

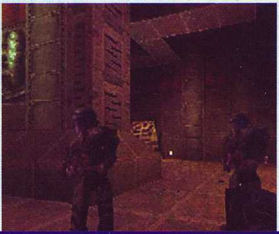
Konsolėms sukurti FPS žanro žaidimai dažniausiai kenčia dėl dviejų dalykų: pirma, greičio stoka, antra, nepatogus valdymas. Quake šių problemų nėra.

Kalbant apie greitį, reikia pasakyti, kad Quake turbūt greičiausias ir nutrūktgalviškiausias FPS iš visų žaidimų, kada nors sukurtų PSone konsolei. Kuriant valdymą, pasistengta — žaidėjams siūlomos trys valdymo rūšys: valdyti galima rodyklėmis, pele, yra ir analoginis valdymas. Jeigu jūsų PSone vis dar neturi pelytės, o jums patinka Quake, primygtinai rekomenduoju ją įsigyti.

Klasikinis valdymas rodyklytėmis gana kapotas, tačiau patogus. Nesu analoginių vairalazdžių mėgėjas, todėl visada, kai tik galiu, naudoju rodykles. Taigi ir Quake II pradėjau žaisti naudodamasis tik rodyklėmis. Iš esmės viskas šaunu ir patogu, problemų kilo tik tada, kai į rankas paėmiau rocket launcher ir Railgun. Su šiais ginklais elgtis reikia preciziškai tiksliai, deja, rodyklės čia bejėgės. Prireikė nemažai laiko, kol įpratau valdyti žaidimą analoginėmis vairalazdėmis, tačiau gailėtis neteko, nes mygtukai išdėstyti patogiai ir tiksliai. Kaip jau minėjau, geriausia žaisti naudojant pelę. Tiesiog į vieną lizdą jungiame valdymo pultelį, kurį naudojame vaikščiodami ir rinkdamiesi ginklus, o pele (įjungta į kitą lizdą) pasirenkame kryptį šaudydami ir šokinėdami. Išbandęs šį būdą supratau, kad būtent Quake II žaidimas gali tapti lemiama priežastimi, skatinančia įsigyti pelę.

Žaidimo lygiai iš esmės nesiskiria nuo PC varianto. Vienintelis skirtumas tas, kad PlayStation variante valdomas personažas nemoka pritūpti. Taigi dalis lygių praėjimų ir slaptų vietelių buvo panaikintos arba perdarytos taip, kad į jas būtų galima patekti nepritūpus.

Priešininkų AI žaidimą dažniausiai iškelia arba visai sumaišo su žemėmis. Quake AI nėra įspūdingas, bet ir nelėkštas. Pastebėsite, kad skirtingi priešai mąsto skirtingai. Nukauti Gruntą — vieni niekai, tačiau netikėtoje išdygęs Berserkas arba Iron Maidenas privers paplušėti net pačius kiečiausius žaidėjus.



Kelių žaidėjų režimas taip pat puikiai sutvarkytas. Visų pirma reiktų paminėti lygius, kurie nėra itin dideli. Iš esmės ši savybė gera, žaidimas nestabdo, žaidėjai (netgi naujokai) greičiau susipažįsta su arenomis, taigi greičiau tampa visaverčiais priešininkais. Žodžiu, norint ką nors nužudyti, tikrai nereikės klajoti lygiu valandą. Vienu metu Quake II gali žaisti 2–4 žaidėjai, pasirinkę split screen (padalintas ekranas) režimą. Čia žaidimo greitis padeda lemiamą tašką, nes žaidėjai tikrai neturi laiko žvilgčioti į priešininko ekranėlį...

Pamoka, kurios daug kas neišmoko

Quke II atrodo gražiai. Spalvų trūkumą kompensuoja kruopščiai nušlifuotos tekstūros ir erdvės pojūtis, apimantis net siauriausiuose tuneliuose. Žinoma, atmosfera kiek tamsoka, taigi išsiilgusiems saulutės žaidėjams kiek pabosta.

Kadrų seka — bene esminis bruožas, paverčiantis FPS geru arba blogu žaidimu. Quake, reikia pasakyti, blizga: žaidimas nestabdo, neužsikerta ir „nepakimba“ netgi tada, kai ekrane vienu metu malasi pustuzinis kraujo ištroškusių priešininkų, kai visur skraido raketos ir žybsi lazeriai :-). Hammerhead žaidimo lygius suskirstė į mažesnius etapus. Būtent šį savybė žaidžiant leidžia patirti daugiausiai malonumo. Konsolės atmintyje tam tikru metu pasikrauna tik trumputė žaidimo atkarpėlė, todėl apšvietimas, sprogimai ir kiti specialieji efektai atrodo neblogai, o lygiuose telpa daugiau tekstūrų. Antra vertus, galite pamanyti, kad laukti, kol pasikraus viena ar kita atkarpa, įgrysta... Galiu nuraminti: taip neatsitinka, nes atkarpos kraunasi greitai ir nepastebimai. Gaila, kad panašia taktika nesivadovavo kiti FPS konsolėms kūrėjai.

Būti ar nebūti?
Štai kur klausimas... ►

Boso partijos

Žaidimo muzika neypatinga: primena pigius sunkiojo roko, metalo kūrinius. Kitame žaidime tokį muzikinį akompanimentą siūlyčiau išjungti, tačiau žaidžiant Quake II jis dera. Žaidimo greitis neleidžia mąstyti apie muzikos kokybę, tačiau veržlumas ir kovingumas, klausantis garso takelio, stiprėja. Žodžiu, muzikytė įpila alyvos į jau ir taip liepsnojantį laužą.

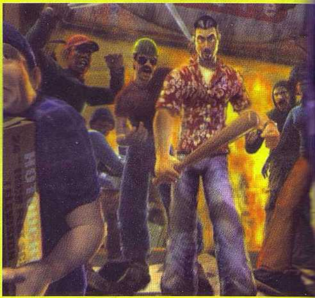
Visai kitus žodžius reiktų pasakyti apie specialiuosius garso efektus. Sprogimai, mirštančiųjų klyksmai ir ginklų žvangesys skamba išties puikiai, ir, kaip patys suprantate, dažnai... Beje, tų žaidėjų, kurių televizorius turi stereojungtį ir gerai atkuria žemus dažnius... Tiesiog verta išgirsti...

Pirmasis įspūdis — Jau pirmomis akimirkomis įsuka į sūkurį	8
Siužetas — Kažkas kažką pasakojo, bet aš neklausiau...	6
Grafika — Greitis, erdvė ir jokio stabdymo	9
Garsas — Viską lemia įranga :-)	8
Valdymas — Kiekvienam savo...	10

Išvada: puikus, visų mūsų laiko vertas žaidimas. Nepakantesniems žaidėjams užteks kokių 14 lygių, mat būtent tada sunkiausia ištverti monotoniją. Deathmatch režimas žaidimą paverčia nemirtingu.

Galutinis balas 8 Quake

Artojas Kvakas



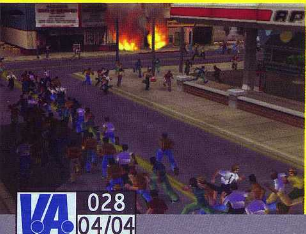
State of Emergency

Šių dienų rokenrolas

GAMINTOJAS:	**Rockstar**
LEIDĖJAS:	**Take 2**
ŽANRAS:	**kruvinos skerdynės**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Naujausias Rockstar žaidimas — tikras šėlsmas. Sensacingos, bet lėkštokos muštynės, priversiančios jūsų tėvus rėkti.

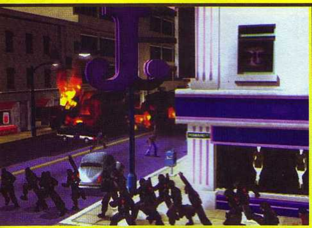
Kadaise apie rokenrolą buvo sakoma taip: „... jis išves jūsų vargšus tėvus iš proto..." Tą patį galima pasakyti ir apie State Of Emergency. Rockstar, kurdama žaidimus, jau ne pirmą kartą laužo tabu, taigi žaidimai turi šį tą unikalaus ir beprotiško (tikrai nepasakysite, kad GTA3 — tradicinis žaidimas :). SOE ir GTA3 neturi nieko bendro, vienintelis panašumas — beprotiškiausių idėjų realizavimas. Aišku, už tai reikia dėkoti galingoms technologijoms. Matyti ekrane vienu metu besimalant 250 veikėjų — tikras sprogimas.



State Of Emergency vadovaujasi senu geru „sumušk juos visus" žanru, anksčiau valdžiusiu arkadinius žaidimus, pavyzdžiui, Final Fight, Streets Of Rage ar Double Dragon. SOE šį žanrą „ištempė", davė naują temą. Trumpai tariant, tai riaušės: daužote langus, sprogdinate mašinas, šaudote žmones. Kuo daugiau visko sulaužote, tuo geriau. Tai milžiniškas energijos išlaisvinimas, puikiai praleistas laikas ir nesustabdomas veiksmas.

Visko pradžia — prieš trejus metus kilusi paprasčiausia idėja sukurti netradicinį muštynių žaidimą. State Of Emergency idėja paprasta, žaidimas mielas, žaisti lengva. Jis įsuka į savo sūkurį. Kita vertus, jis išties žiaurus, laužo konservatyvias tradicijas. Tai, žinoma, gali nepatikti žaidėjų tėvams. M (suaugusių) reitingas jam suteiktas ne be priežasties.

Siužetas paprastas: žaidėjas, piktas civilis, tapęs „laisvės" judėjimo nariu, pradeda viską, kas pasimaišo po kojomis, daužyti ir žudyti. Tikslas — sustabdyti despotišką režimą, siekiantį atimti Dievo duotas teises, taigi kovojama prieš blogiečius. Už civilių naikinimą (juk ne taip jau paprasta nutaikyti ugniasvaidį) žaidėjas baudžiamas (blogas, blogas žaidėjas!).



Revoliucijos — visų 185 misijų pagrindas. Žaidėjas sutinka naujų žmonių ir gauna naujų užduočių: atakuoti, gaudyti, lydėti, ginti ir pan. Pradžioje galima pasirinkti tik vieną iš dviejų veikėjų — MacNeil ar Libra, vėliau atsiranda vis daugiau veikėjų. Vienintelis šios revoliucijos trūkumas tas, kad misijų daug ir visos jos panašios, taigi žaidimas tampa rutina.

Pagrindinis žaidimo privalumas — troškimas viską daužyti. Daužyti vėl ir vėl. Gaila, kad nėra dviejų žaidėjų kautynių ar bendradarbiavimo galimybės. SOE pasiekia savo koncentruotą tikslą, tačiau viskas tik paviršutiniška. Visas žaidimas — tikras, greitas ir žiaurus veiksmas.

State Of Emergency žaidžiamas iš trečiojo asmens pozicijos. Kamera juda neblogai, viską galima kontroliuoti. Deja, turint omenyje tokį įtemptą veiksmą, reikia pasakyti, kad ji juda kiek per lėtai ir per laisvai, o ką nors pakeisti tiesiog nėra kada. Greitesnis ir griežtesnis judėjimas tikrai praverstų.

Valdant veikėjus problemų nekyla, mygtukų schema paprasta ir maloni. Žaidėjai gali vaikščioti, bėgioti, kautis, netgi mėtyti priešus. Animacija ir valdymas nėra tokie tikslūs, kokių norėtųsi, todėl daug nepageidaujamų mirčių, bet pakęsti juos tokius, kokie yra, galima.

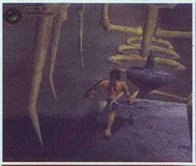
State Of Emergency netrūksta ginklų — kokia gi revoliucija be ginklų? Sąrašas tikrai ilgas: čia ir balionėlis su pipirų užtaisu, ir kardas, ir ugniasvaidis. Ginklais gali tapti ir aplinkui besimėtantys baldai, šiukšlės ir... žmonių dalys. Taip taip: ką nors papjovus galima pasiimti lavono galvą ir paleisti ją į kitą priešą (M reitingas...).

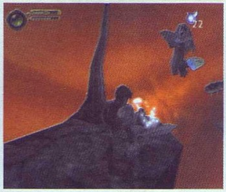
Sunku palyginti State Of Emergency grafiką su kitais žaidimais — ji išties nepaprasta. Paminėti galima nebent Dynasty Warriors ar Kessen serijas, tačiau žaidėjų ekrane čia nuolat nesimatė. State Of Emergency leidžia sudalyvauti pašėlusiose riaušėse. 250 veikėjų (maždaug tuzinas skirtingų kūno rūšių) veikia pagal skirtingas AI taisykles. Visi reaguoja į tai, kas vyksta aplinkui. Iššovus raketą į kokį nors namą, aplinkiniai puola klykti, krūpčioti, šliaužioti. Visi savaip. Velniškai įspūdinga.

Žaidimo vaizdai humoristiniai, tarsi nukopijuoti iš komiksų knygelės. Aplinka (pastatai, automobiliai, fontanai ir kt.) paprasta, bet graži. Tačiau veikėjai — tikros karikatūros. Vieni turi didelius pilvus, kreivas kojas, rausvus veidus. Kiti liesi, ištįsę ilgakojai ir taip toliau. Žodžiu, visa humoro knygelė. SOE grafika iš koto tikrai neišvers. Savo tikslą — sukurti kvailoką pasaulio karikatūrą — kūrėjai pasiekė.

Garsų žaidime daug. Tik pagalvokite: šimtai žmonių triukšmauja ir klykia, pamatę lakstančius be galvų draugus. Žmonės rėkia, prunkščia, nušauti miršta. Jie barasi, kriokia ir springsta. Ginklų ir niokojamos aplinkos garsai taip pat efektyvūs. Visi garsai turi aiškų tikslą — sukurti beprotišką riaušių atmosferą. Reikia pasakyti, jiems pavyko.

Muzika — atvirkščiai: ji neatlieka pagrindinio vaidmens. Tai įtampa ir triukšmas, neleidžiantis apsipūsti. Tiesą sakant, muziką išgirsti sunku, tiesiog ji dera prie bendros žaidimo atmosferos.





Nuomonės apie žaidimą užsienio spaudoje

„Reikalas tas, kad senos koncepcijos atgimimas 3D aplinkoje — sveikintinas dalykas. Ypač tada, kai kūrėjai — tokie žinovai. Žmonės, dirbantys Capcom Digital Studios, puikiai išmano savo senus žaidimus. Senosios serijos esmę perkėlę į 3D, jie pakartojo Miyamoto, sukūrusių Super Mario 64, žygdarbį. Jie atgaivino seną meną, prisiminė tai, ką daugelis žmonių, atrodo, buvo užmiršę. Dvimačiai žaidimai buvo velniškai smagūs. Jų, metančių naujus iššūkius ir demonstruojančių naujus priešus, atkaklumą, budrumą ir kūrėjų aistrą, krikštynos trimačiame pasaulyje yra neeilinis įvykis. Už puikiai atliktą darbą keliu prieš jus, Capcom Digital Studios, kepurę."

Douglass C. Perry, *ign magazine*

MAXIMO

Ghost and Glory

Senieji platformų žaidimai atgimsta! Naujausias Capcom žaidimas Maximo: Ghosts of Glory — seno NES žaidimo perdirbimas ir atgimimas. Tai nėra tik eilinis seno žaidimo atnaujinimas, perkėlimas į 3D formą. Capcom atgaivino seniai pamirštą žaidimo patirtį, pastaruoju metu užleidusią vietą trimačiam vaizdui ir nustumtą į šalį.

Maximo: Ghosts of Glory — Ghosts and Goblins ir Ghouls and Ghosts serijų su jų geriausiomis ir blogiausiomis savybėmis atgimimas. Dizainas, istorija, lygiai ir kitos šiai serijai būdingos savybės tiesiog puikios. Maximo — puikus platformos žaidimas, tačiau ir jį slegia tos pačios senų žaidimų problemos.

Žaidimo pagrindas — vaikiškos idėjos: jis saugus, temos neprovokuoja, grafika karikatūrinė. Žaidimo istorija taip pat vaikiška: karys Maximo, po žygio grįžęs į tėvynę, sužino, kad karalius nužudytas. Karalių išdavė ir valdžią į savo rankas perėmė patarėjas Achilles. Kaip įprasta, blogasis Achilles pagrobė ir princesę — Maximo merginą. Maximo turi išgelbėti ir ją, ir karalystę. Gražu ir paprasta, tačiau tuo istorija nesibaigia: Achilles nužudo Maximo, kuris, patekęs į pragarą, sudaro sutartį su sielų valdovu Grim, kad šis jam leistų atgimti. Kadangi Achilles stiprybės šaltinis — iš Grim pavogtos mirusios sielos, Grim iš karto sutinka atgaivinti Maximo, kad jis kovotų prieš Achilles. Primena filmukus apie riterius, juk taip?

Kiek kainuoja gyvybė

Čia ir prasideda Maximo bėgimas ir šokinėjimas per lygius. Penkiose pagrindinėse zonose (visas sudaro maždaug 5 lygiai) jam tenka rankioti ginklus ir burtus, kautis su įvairiais priešais ir, žinoma, bosais. Lygiai standartiniai, tačiau žaisti nuostabu. Visų zonų lygius galima įveikti bet kokia tvarka. Nepaisant to, žaidimas nuolat sunkėja. Įveikus visus lygius tenka susikauti su bosu. Tada atsidaro nauja zona, ir viskas kartojasi. Tradiciška, bet smagu.

Lygiuose žaidėjas renka gyvybei ir sveikatai naudingus daiktus — dvasias ir mirties monetas. Už dvasias duodama monetų, o už monetas Maximo iš Grim perka gyvybę. Ši sistema gana sukta: žaidžiant reikia vis daugiau monetų, tačiau vis sunkiau jų rasti. Kadangi žaisti — sunkiau, o gyvybę prarasti — lengviau, žaidėjas atsiduria keblioje padėtyje. Tačiau viską galima pateisinti: juk siekiama lavinti žaidimo įgūdžius. Žaidžiant tokius žaidimus svarbi išsaugojimo galimybė. Visos zonos turi tik po vieną išsaugojimo punktą. Visuose lygiuose yra dutrys laikini kontrolės punktai, kuriuose žaidimą saugo laikinoji atmintis.

Sekundės ir milimetrai...

Nors ir keista, Maximo panašus į... Gran Turismo. GT reikia kautis dėl kiekvienos sekundės, mokytis kuo tiksliau vairuoti, įsiminti visus trasos kampelius. Toks pats ir Maximo: reikia kuo tiksliau atakuoti, gintis, įsiminti priešų kelius. Viską reikia daryti pačiam. Norint įveikti

vėlesnius lygius, žaisti reikia tobulai. Taigi Maximo griežtas, tačiau ne toks sunkus kaip senieji Ghosts and Goblins.

Kovos sistema paprasta, bet efektyvi. Maximo gali atakuoti pagrindiniu ginklu, blokuoti, pašokti, dvigubai pašokti, mesti skydą, skleisti burtus. Galimų ginklų ikonos rodomos rutuliukuose. Pradžioje matyti trys pagrindiniai rutuliukai, vėliau žaidėjas gali turėti net septynis rutuliukus, t. y. vienu metu naudotis septyniais skirtingais ginklais. Svarbiausias Maximo tikslas — gauti kuo daugiau kardo ir skydo pastiprinimų ir žinoti, kada jais naudotis.

Maximo bosai silpnoki. Jie nėra visai silpnučiai, tačiau silpnybių turi. Suradę boso Achilo kulną, priešą lengvai nugalėsite. Žinoma, kūrėjai tai apgalvojo, nes prieš susitinkant su bosu žaidimas neišsaugojamas. Padarius atvirkščiai, t. y. pasirūpinus, kad bosus įveikti būtų sunkiau, o išsaugoti žaidimą — lengviau, taptų įdomiau.

Kreivų skeletų pasaulyje

Capcom sukūrė puikų trimatį pasaulį, kuriame galima valdyti taškelio tikslumu, o kameros juda sklandžiai ir tolygiai. Maximo pasaulyje gyvena spalvingi, linksmai erzinantys skeletai, zombiai, piratai, vaiduokliai, satyrai, magai ir kitos būtybės. Vaizdą matome trečiojo asmens akimis. Beje, vaizdą pirmojo asmens akimis taip pat galime pasirinkti. Vienintelė kameros problema ta, kad už veikėjo nugaros ją turime grąžinti patys. Pasisukus kamerai kartais neįmanoma pamatyti priešo, taigi tenka susitaikyti su mirtimi. Valdymas preciziškas. Maximo — greitas, laikui paklūstantis žaidimas, todėl tikslūs refleksai, tobulas laiko valdymas ir buvimas reikiamoje vietoje reikiamu laiku lemia žaidimo sėkmę.

Maximo: Ghosts Of Glory išvaizda karikatūrinė. Tiek priešai, tiek gelbėjami burtininkai, tiek pats Maximo — visi jie deformuoti. „Mielai baisius“ ir erzinančius veikėjus žaidėjas arba pamilsta, arba ima jų nekęsti. Lygiai, nors ir standartiniai, atrodo puikiai. Pelkės, pragaras, ledynai pilni įvairių detalių ir animuotų dalių: judančių augalų, „gyvų“ smegenų, suledėjusių piratų laivų ar vandens sūkurių. Animacija taip pat puiki, ypač priešų. Jie triukšmauja, yra itin linksmi. Neišvaizdūs tik ugnies ir vandens pasauliai. Tiek ugnis, tiek vanduo standartiški, jokios dinamikos ir animacijos. Kita problema — animacinių scenų intarpai: jų ir paties žaidimo kokybė skiriasi, kas jau seniai nebūdinga PS2 žaidimams. Kita vertus, jų nėra tiek daug, be to, jos ne tokios svarbios.

Mažiau kalbų, daugiau darbų

Maximo garsas puikus. Muzikinis takelis kokybiškas, dėl juokingų veikėjų garso efektų jis tik dar gyvesnis. Dialogų nedaug, pagrindinius garsus skleidžia ginklai, jų efektai ar burtai. Pačiam Maximo priklauso tik kokie keturi garsai: jis kitaip parėkia pašokęs, išsigandęs, gavęs gyvybę ir miręs. Muzikinis takelis sukurtas kruopščiai, jo pagrindas — geriausios originaliųjų žaidimų melodijos. Muzika greita, patraukli, šiek tiek „estradinė“. Ji ir greito veiksmo žaidimas puikiai dera.

HALO

Žaidimas, padėjęs išgarsėti Xbox

Kompanija Bungie jau seniai verta gerų PC ir Mac žaidimų kūrėjos vardo. Tačiau jos darbai X-Box lenkia visus kitus. Šaudyklė Halo pirmojo asmens akimis nuo pat išleidimo karaliauja X-Box žaidimų topo viršūnėje. Žinoma, ji to verta: žaidimo veiksmą galima palyginti nebent su Terminatorius 2 apgulties scenomis, o kokybė tiesiog stulbina.

Halo veiksmas vyksta kosminėje ateityje. Žemės pajėgos įsivėlė į konfliktą su ateivių rase Kovenant. Žaidėjas — tai Master Chief. Prikeltas iš kriogeninio miego, jis sužino, kad Koveannt rasės tikslas — paslaptingas artefaktas, ginklas, saugomas dirbtiniame žiedo formos pasaulyje Halo. Žaidėjo užduotis — sutrukdyti ateiviams.

Jau pirmoje žaidimo scenoje matyti, kad Halo skiriasi nuo tradicinių pirmojo asmens šaudyklių. Priešai veikia kaip komanda, jie puikiai orientuojasi, slapstosi, organizuoja slaptus puolimus ar spendžia spąstus. Čia nebereikia paprastai bėgioti koridoriais ir vaikytis priešų.

Iš esmės skiriasi ir ginkluotė: vienu metu galima neštis tik du ginklus. Taigi žaidimas realistiškesnis, jį žaisti sunkiau ir įdomiau. Žaidėjas turi atidžiai rinktis, kuriuos ginklus pasiimti iš nužudytų priešų ar draugų. Visi ginklai turi gerų ir blogų savybių, kurių iš pradžių nematyti. Žiūrint, kur yra priešai ir kokie jų šarvai, vienas ar kitas ginklas bus efektyvesnis. Pistoletas paprastas, bet nuotolis gana didelis. Šautuvas veikia ilgai, tačiau neefektyvus, nes ateivių kostiumus saugo jėgos laukas — reikia energetinių ginklų. Ginklų nedaug, tačiau visi naudingi ir būtini.

Halo kova reikalauja visų jėgų, ji įdomi, niekada nenusibosta. Priešų AI kietas: į žaidėjo veiksmus reaguoja vis kitaip. Priešai slapstosi pabūkluose ir transporto priemonėse, olose ir kitose vietose. Priešai puola iš visur, jie vieni kitus dengia. Protingi ir jų sąjungininkai — jūrų pėstininkai. Įšokus į mašiną pėstininkai taip pat į ją susėda ir ima šaudyti. Pėstininkų AI toks realus, kad atrodo, jog kai kuriose situacijose jūs padedate jiems, o ne atvirkščiai.

Kadangi AI tiesiog puikus, žaidimą galima kartoti tuzinus kartų — tie patys įvykiai nesikartos. Dažnai gelbsti atsitiktiniai elementai, pavyzdžiui, priešų išsirikiavimas lygyje ar sargybinių vaikščiojimo laikas ir kelias. Galima rinktis, kaip įveikti lygį. Galima slapstytis, tačiau tai nebūtina. Galima rinktis transporto priemones. Kai kur galima rinktis vieną iš kelių aparatų: džipą, tanką, Ghost automobilį su oro pagalve ar Banshee puolimo erdvėlaivį. Visos transporto priemonės važiuoja kitaip: Ghost lengvai manevruoja, Banshee atakuoja iš viršaus, ant tanko galima susodinti keturis pėstininkus, kurie sėdėdami šaudo priešus. Visos scenos, kuriose veikia transporto aparatai, — vienas iš ypatingų Halo bruožų.

Geriausia Halo savybė — tobulas sudėtingumo lygis. Žaidėjui metama daug iššūkių, sukuriama sudėtinga aplinka, tačiau nei susierzinimu, nei nusivylimu nekvepia. Sunkią sceną žaisite dešimt kartų, bandysite vis naują taktiką, kol nusigausite iki kito kontrolės taško. Kaskart mirę nesikeiksite — tiesiog bus smagu. Kontrolės punktų sistema nėra pernelyg sudėtinga. Panašu į PC šaudykles, kai visada galima saugotis.

Kitas puikus dalykas tas, ko Halo išvengia. Čia nešokinėjama platformomis, nekovojama su bosais. Žaidimo pagrindas — grynas veiksmas ir istorija, tobulas jų derinys. Vidutiniame Doom / Soldier of Fortune rūšies žaidime gausu scenarijaus įvykių ir istorijos epizodų, kurie iš pradžių atrodo keisti, tačiau greitai tampa įdomūs ir įsuka į sūkurį.

Pagrindis Halo privalumas, dėl kurio Halo tampa panašus į veiksmo filmus, yra jo lygiai. Lygiai didžiuliai, o žaidėjo tikslai, vykstant vis naujiems įvykiams, nuolat keičiasi. Kitaip nei šaudyklėse, kurių pagrindas — misijos, pavyzdžiui, GoldenEye 007, kai būtinai reikia įvykdyti tiek ir tiek užduočių, Halo perkelia žaidėją į aplinką, kurioje galvoti, reaguoti į dinamiškas priešų akcijas ir spręsti reikia pačiam. Halo vadinti „veiksmo kupinu" žaidimu negaliu, tiesiog tai ilga ir intensyvi kova už gyvenimą.

Halo valdyti malonu. Pasėmus į rankas kontrolerį, tikrai nesinorės klaviatūros ar pelės, kaip dažnai atsitinka žaidžiant konsolių šaudykles. Valdant transporto priemones, reikia šiek tiek laiko ir kantrybės, tačiau išmokus žaisti lengva ir malonu.

Atrodo Halo stulbinančiai: didelės aplinkos didžiuojasi maloniais ir netikėtais vaizdais bei efektais. Prožektoriaus skleidžiamos šviesos atspindžiai krenta visur, net ant kreivių šalmų. Mėtomos granatos kelia ugnies ir dulkių debesis, iš po džipo padangų laksto purvo gabalai. Halo nėra toks detalus kaip Quake III Arena, tačiau priklauso tai pačiai klasei: jo lygiai platūs, išvaizda ir efektai tiesiog puikūs. Vienintelis nesklandumas — nedidelis kadrų sekos greitis, pasirinkus kelių žaidėjų režimą kartais pristabdantis žaidimą.

Halo garsas geresnis nei jo išvaizda. Išsiskiria garso efektai, įgarsinti balsai, ypač geras garso takelis. Klausantis atrodo, kad žaidimas nepaprastas. Priešai ir pėstininkai moka daugiau nei po dešimt eilučių, kurias raportuoja reaguodami į įvykius. Skiriasi kai kurių pėstininkų akcentas. Žaidimo garso takelis — tai ir vokalo, ir gitaros temos, apie stilių nė nekalbu.

Vieno žaidėjo režimas tiesiog puikius. Būtent vieno žaidėjo režimas turėtų kompensuoti visus ne tokio kokybiško kelių žaidėjų režimo nesklandumus. Smagus dviejų žaidėjų bendradarbiavimo režimas, kai galima kurti bendras taktikas, vienam kitą dengti ir panašiai. Kiti režimai ne tokie įdomūs: nėra galimybės kautis su kompiuteriniais priešais (botais). Norint žaisti keturiese, užtenka vienos konsolės, beje, susijungti gali iki 16 žaidėjų. Tačiau multirežimo lygiai yra sunkūs net šešiolikai žaidėjų.

Halo — viena iš kelių šaudyklių pirmojo asmens akimis, sugebėjusių pralenkti savo žanrą. Half-Life, GoldenEye ir panašių žaidimų mėgėjams Halo padarys didžiulį įspūdį. Kitiems jis irgi turėtų patikti. Tai ne tik geriausias X-Box platformos žaidimas, tai viena geriausių visoms sistemos sukurtų šaudyklių.

PlayStation

LMA Manager

Kad veiktų kodas, įvedinėdami savo vardą įveskite štai šiuos vardus:
Gauti pinigų — KING MIDAS.
Įveikti visus žaidimus — IVOR INVINCIBLE.
Atrakinti užrakintus žaidėjus — NORTH AND SOUTH.
Šlapdriba — DRY DRY DRY.
Greitai pagydo susižeidusį žaidėją — WITCH DOCTOR.
Kitų rungtynių planavimas — BACKSEAT MANAGER.

Need for speed High Stakes

Kai jūsų prašo įrašyti savo vardą, rašykite:
FLASH — atidarys Fantomo mašiną.
WHIRLY — skrisite malūnsparniu.
NFS_PD — vairuosite policijos mašiną.
Girtas vairuotojas: išsirinkite mašiną ir staigiai spauskite į viršų + L2 + R1. Tada laukite, kol vaizdas ims atrodyti lyg vairuotumėte neblaivus.
Įjungti / išjungti šviesas: laikykite nuspaudę L1 ir spauskite į viršų ar į apačią.

Pax Corpus

Šiuos kodus reikia įvedinėti kaip slaptažodį:
Nematomumas — NOHIT.
Atšaukti nematomumą — HITTT.
Norint žaisti šiose vietose:
Kalėjime — BIDYE.
Šventykloje — KNUTW.
Kosminėje laboratorijoje — BENYO.
Raketų šachtoje — CODUP.

Resident Evil 2

Nepažeidžiamumas: sumaišykite žalią, raudoną ir mėlyną žoleles ir įsigykite specialųjį raktą.
Visi šaudmenys: kai būsite pagrindiniame meniu, nuspauskite L1 ir 10 kartų spauskite kvadratą.
Įdomus garsas
Žaisdami spauskite: trikampis, trikampis, R1, R1, kvadratas, X, X, X, apskritimas, R2, L2, trikampis, kvadratas, X + START.

Syphon filter 2

Lygio pabaiga: spauskite PAUSE ir atsidarykite lygio žemėlapį. Laikykite kartu nuspaustus šiuos mygtukus: į dešinę + L2 + R2 + apskritimas + kvadratas + X. Teisingai įvedę kodą išgirsite garsą. Meniu išsirinkę „CHEATS" ir nuspaudę jį būsite įveikę lygį.
Vaizdų teatras: spauskite PAUSE, išsirinkite „BRIEFING". Kartu spauskite: į dešinę + L1 + R2 + apskritimas + X. Tada meniu išsirinkite „CHEATS".
Superagento žaidimas: spauskite PAUSE, išsirinkite „WEAPONRY". Kartu spauskite: L2 + SELECT + apskritimas + kvadratas + X. Teisingai įvedę kodą išgirsite garsą. Meniu išsirinkite „CHEATS".

Shadow gunner

Meniu nuspauskite SELECT, tada greitai spauskite „trikampis, trikampis, trikampis" ir rinkite kodus.
Nenugalimumas: apskritimas, apskritimas, trikampis, apskritimas, kvadratas, X, X.
Nematomumas: kvadratas, trikampis, X, kvadratas, trikampis, apskritimas, X, trikampis.
Lygio pasirinkimas: X, kvadratas, trikampis, X, trikampis, apskritimas, kvadratas.
Kameros pasukimas virš galvos: trikampis, trikampis, X, X, kvadratas, apskritimas, kvadratas, X.
Superginklas: X, apskritimas, trikampis, X, X, apskritimas, X, kvadratas.

Dino Crisis

Įveikite žaidimą per 5 valandas, ir jums bus leista žaisti papildomą lygį — galėsite užmušti likusius dinozaurus
Norėdami atidaryti DDK duris, naudokitės disku „H". Kad sužinotumėte DDK slaptažodį, elkitės taip: tarkime, jei slaptažodis HBCEFAGDI, o žodis–raktas — BCFGI, šias raides reikia išbraukti iš pirmojo žodžio. Gausite slaptažodį HEAD. Neskubėkite šiame kambaryje, nes jūsų laukia T–REX.
Beje, DDK užraktas laiptų apačioje yra „NEWCOMER".
Kad gautumėte begalines granatų atsargas, įveikite žaidimą 3 kartus.

Medal of Honor Underground

Susiraskite meniu skiltį, kur galima įrašyti kodus ir rašykite:
Nušauti priešininką vienu šūviu — LATIREUSE.
Dievo lygis — PUISSANCE.
Keisto taksi lygis (turėsite 60 sekundžių priešams nušauti) — AUTODINGUO.
Atrakinti visas lygių paslaptis — įveskite ENTREZVOUS, tada grįžkite į kodo įvedimo meniu ir įveskite PORTECLEFS.

Twisted Metal Black

Išsirinkę vaiką, ištikimai vykdysiantį tai, ką paliepsite, eikite į „OPTIONS", tada į „PASSWORD" ir surinkite kodą: kvadratas, trikampis, apskritimas, kvadratas, kvadratas. Tada prieš jūsų vaiką kovos 6 kariai. Mėgaukitės.
Papildomos mašinos
Mašinų pasirinkimo skiltyje veskite: į viršų, L1, trikampis, į dešinę. Pamatę pirmąją mašiną, spauskite: L1, į viršų, trikampis, į kairę.

PlayStation

Devil may cry

Visų geriausiųjų nuotrauka: visuose lygiuose reikia pasiekti „S" lygį.
Palengvinti lygius: įveikus 1–3 lygius, kito lygio pradžioje meniu atsiras klausimas, ar perjungti lengvąjį režimą.
Sunkaus žaidimo režimas: įveikite žaidimą vieną kartą, ir meniu atsiras nuoroda pasirinkti sunkesnį žaidimą.
Legendinio „Dark Night" režimas: įveikite sunkųjį žaidimo režimą, ir atsiras „Dark Night".

NHL 2002

Norėdami, kad jūsų komandoje žaistų garsūs ledo ritulininkai, įveskite Jim Creeggan, Kevin Hearn, Ed Robertson, Steven Page arba Tyler Stewart vardus, ir išvysite savo mėgstamą ledo ritulininką.

Wipeout Fusion

Šiuos kodus rinkite taip: įeikite į „Cheats" meniu per „Extras", kurie turėtų būti pagrindiniame meniu.
Pastovus skydas: trikampis, trikampis, kvadratas, kvadratas, kvadratas.
Atrakinti visas užrakintas ypatybes: X, trikampis, apskritimas, trikampis, apskritimas.
Nesibaigiantys ginklai: trikampis, apskritimas, X, apskritimas, kvadratas.
Labai greiti laivai
žaisdami įveskite: kvadratas, X, X, X, trikampis.
Maži laivai
Žaisdami veskite: apskritimas, kvadratas, kvadratas, X, apskritimas.

GBC

The Lion King: Simba's Mighty Adventure

Pagrindiniame meniu pasirinkite Password eilutę patekę į Password langą, suveskite vieną iš pateiktų kodų ir atrakinkite norimą lygį. Jei kodą suvesite teisingai, iš karto pateksite į pasirinktą lygį.

2 lygis: 63NSBY2
3 lygis: 8OFSBX8
5 lygis: 8WNF2N8
6 lygis: 2V1OFWO
7 lygis: Q9B2WHV
8 lygis: D3J8P3V
9 lygis: VPD+XKJ
10 lygis: 456P67L

TOMB RAIDER ISTORIJA

1996 metais pasaulį išvydo pirmoji „Tomb Raider" dalis, užkariavusi tiek „PlayStation", tiek PC žaidimų mėgėjų širdis. Žaidimo tęsiniai buvo vadinami „PlayStation" gyvybės eleksyru, padedančiu jau pasenusiai konsolei laikytis rinkoje. Praėjus šešeriems metams žaidimas vis dar mėgiamas, vis dar kuriamos naujos žaidimo dalys (nekalbant apie lėles, filmą, komiksus ir kitus dalykus, kuriuos pamėgome tik todėl, kad jie susiję arba su žaidimu, arba su jo žvaigžde Lara Croft).

Vis dėlto dar yra žmonių, beveik nieko nežinančių apie „Tomb Raider" ir žaviąją Larą Croft. Jiems ir skiriame trumpą žaidimo istoriją, Laros biografiją ir keletą kitų smulkmenų.

Šiame numeryje spausdiname pirmąją istorijos dalį, kurioje galėsite paskaityti apie pirmuosius „Tomb Raider" žingsnius, rasite trumpus visų jau išleistų žaidimo dalių aprašymus.

Kitame žurnalo numeryje spausdinsime antrąją istorijos dalį, kurioje aprašysime naujos kartos konsolėms kuriamą „Tomb Raider" serijos žaidimą, „Tomb Raider" filmą, „Tomb Raider" komiksus ir dar kai ką...

Laros Croft biografija

Tautybė: anglė
Gimimo data: 1968 02 14
Gimimo vieta: Wimbeldonas, Surėjus
Šeimyninė padėtis: netekėjusi
Kraujo grupė: AB–
Ūgis: 155cm

Išsilavinimas:
nuo 3 iki 11 metų mokė privatus mokytojas;
11–16 gyvenimo metai — Wimbeldono (mergaičių) vidurinė mokykla;
16–18 gyvenimo metai — Gordonstouno mokykla;
18–21 gyvenimo metai — privatus Šveicarijos pensionas (jame mergaitės rengiamos dalyvauti aukštuomenės gyvenime).

• Lara Croft — lordo Henshingly Croft dukra. Nuo pat gimimo ji buvo mokoma aristokratiškų manierų.
• Besidominčią alpinizmu ir akrobatika Larą daugelis vadina samdine, nuotykių ieškotoja ir patyrusia vagile.
• Laros tėvai tikisi, kad jų dukros jaunikiu taps Faringtono grafas (jis kantriai laukia, kol iš Laros galvos išgaruos nuotykių ir kelionių troškimas).
• Lara Croft savo patirtimi dalijasi su kitais — ji rašo knygas.
• Vienas iš daugelio jos pasiekimų — važiuojant iš Tieros del Fuego į Aliaską pasiektas greičio rekordas.
• Beje, kol kas ji vienintelė pasaulyje garbingoje kovoje nugalėjo sniego žmogų.
• Lara puikiai vairuoja motociklą, gali atlikti beveik visas fizinės jėgos reikalaujančias užduotis, puikiai valdo šiuolaikinius ginklus.
• Žmonės kalba, kad Lara geraširdė.
• Ji pasišventusi Brajano Blesedo (pirmajame „Žvaigždžių karų" epizode įgarsino Bosą Nosą) gerbėja, kantriai laukia tos dienos, kai išsipildys Brajano svajonė užkopti į Everesto kalną.

Kopiant į aukštumas

Žaidimas buvo pradėtas kurti dar 1993 metais. Sklinda kalbos, kad žaidimo kūrėjai (Core Design) planavo sukurti Tomb Raider Sega Saturn sistemai, tačiau pasirodžius PlayStation planai pasikeitė.

Pačią Larą Croft ir didžiąją viso žaidimo dalį sukūrė Tobis Gardas (Toby Guard). Kaip jis pats pasakoja, Lara Croft neturėjo tapti moteriškuoju Indiano Džonso pavidalu. Ši veikėja turėjo būti šaltakraujė žudikė. Tačiau kuriant žaidimą šis tas pasikeitė, ir į mūsų rankas pateko ne užkietėjusi žudikė maniakė, bet išsilavinusi nuotykių ieškotoja, vilkinti ne karinę aprangą, bet šiuolaikinius (itin aptemtus :-)) drabužius.

Dar nepasirodžius žaidimui, kūrėjai dosniai dalino Laros nuotraukas spaudai. Pirmą kartą į rimtų leidinių puslapius Lara pateko atsitiktinai: žinomiausias Britanijos verslo laikraštis Financial Times spausdino finansinius Eidos (Tomb Raider leidėja) planus, o pirmajame laikraščio puslapyje puikavosi Laros Croft nuotrauka. Netrukus The Sunday Telegraph išspausdino straipsnį, kurio pagrindinė puošmena tapo ant motociklo sėdinčios Laros nuotrauka. Po kurio laiko Laros nuotrauka papuošė mados ir gyvenimo būdo žurnalų lyderio FACE (žurnale buvo spausdinamas straipsnis apie virtualias moteris) viršelį. Toje nuotraukoje Lara vilkėjo juodą vakarinę suknelę, o rankose laikė Uzi automatus. Ši nuotrauka buvo sukurta būtent FACE žurnalui.

Laros nuotraukos tapo vis populiaresnės, toks populiarumas pranoko visus Core lūkesčius. Be to, į kūrėjus kreipėsi nemažai firmų, norėjusių disponuoti Laros vardu. Viena iš jų — Timberland, žinoma avalynės gamintoja. Daugelį pasiūlymų Core atmetė, mat nenorėjo, kad žaidėjai manytų, jog Laros personažas buvo kuriamas tik dėl pinigų.

Būtent tada Core Design darbuotojai pradėjo rūpintis Laros biografija ir griežtai stebėti viską, kas patenka į spaudą. Ypač atidžiai buvo sekamos publikuojamos nuotraukos. Kompanijoje atsirado knyga „Stiliaus gidas" (Laros Croft Biblija), kuriuo turėjo vadovautis visi darbuotojai. Remiantis neoficialiais duomenimis, „Stiliaus gide" mažai kas tebuvo pakeista — Core naujas idėjas ir madas vertina skeptiškai.

Visos šios priemonės suprantamos, nes pasaulyje turbūt nėra nė vieno PC arba konsolės savininko, negirdėjusio apie Larą Croft ir Tomb Raider.

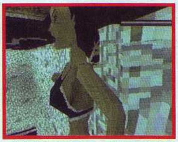
Žaidimai

Tomb Raider parduotuvių lentynose pasirodė 1996–ųjų lapkritį. Žaidimas buvo išleistas Sony PlayStation, Sega Saturn konsolėms ir PC. Kritikai iš karto ėmė lyginti žaidimą su Capcom Resident Evil. Įvertinus Tomb Raider grafiką ir judėjimo laisvę, buvo pripažinta, kad šis žaidimas šaunesnis.

Kurdami žaidimą, Core darbuotojai išties puikiai padirbėjo, nes kitos Tomb Raider dalys, nors ir buvo tobulinamos, pasirodydavo beveik kasmet.

TOMB RAIDER

Kūrėjas: Core Design
Leidėjas: Eidos
Sistema: PS, Saturn, PC.
Išleidimo data: 1996–ųjų lapkritis.



Žaidimas prasideda Tibeto bare, kai pasibaigus medžioklei Himalajų kalnuose Lara Croft sutinka Žakliną Natlą. Žaklina greitai sumetė, kad būtent Lara gali būti naudinga jos kompanijai (Natla Technologies) ieškant į tris dalis padalinto Atlantidos ūglio. Larai tektų keliauti į Peru, Egiptą, Romos imperiją ir prarastąją Atlantidą.

Susižavėjusi siūlomais pinigais ir nuotykiais, kurių taip trośko, Lara pritaria Žaklinos pasiūlymui. Netrukus Kuelpeko kape (Peru) Lara randa pirmąją ūglio dalį, bet Žaklina pasiunčia ten būrį bjaurių vyrukų. Sumaniai naudodamasi ginklais, Lara žaibiškai įveikia kenkėjus ir vykstą į finalinę kovą. Lemtingoje dvikovoje kaunasi Lara ir mutavusi Natla. Kaip supranate, dvikova turi tik vieną pabaigą: laimi gėris, žaidimas baigiasi, o Laros nuotykiai tik prasideda.

Trumpai apie valdymą, garsą ir kitus dalykus

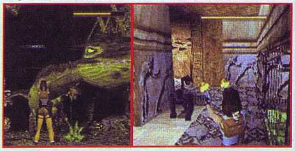
Tik pasirodęs žaidimas sulaukė daugybės pagyrų. Tomb Raider tapo tuo metu tik pradėtų kurti 3D veiksmo žaidimų etalonu. Žaidimo valdymo schema priminė tuo metu dar žinomą (ir dabar jį daug kas prisimena) žaidimą Prince of Persia. Žinoma, valdymas buvo patobulintas, taigi Lara turėjo galimybių, apie kurias Persijos princas nė nesvajojo. Lara galėjo eiti, bėgti, šokinėti, nardyti, ristis kūlio, atlikti salto į visas puses, naudotis ginklais. Pagal laikmetį Lara, kaip veiksmo žanro herojė, galėjo didžiuotis ir ginklais: koltu, 9 mm pistoletais (po vieną kiekvienoje rankoje), šratiniu šautuvu, „uziku" ir kitais smagiais įrankiais. Be to, Lara galėjo įsitverti į atbrailą ir judėti, esant reikalui, galėjo netgi paleisti vieną ranką ir pašaudyti. Trumpiau tariant, tuo metu retas kuris personažas galėjo tiek, kiek Lara.

Kad žaidėjai priprastų prie valdymo, kūrėjai sukūrė ir virtualius Laros namus, kuriuose buvo galima lavinti įgūdžius, išmokti įvairių gudrybių.

Žaidimo aplinka pateisino žaidimo pavadinimą (Tomb Raider — kapų plėšikė), nes dažniausiai veiksmas vykdavo senovinėse kapavietėse. Keliaujančios Laros tykojo debesis pavojų: kalnų ir pasenusių tiltų griūtys, skylančios uolos. Kiek neįprasto pavojaus priežastis — retkarčiais užpuolantys priešai: gorilos, meškos, liūtai, tiranozauras Rex. Arba kiekviename žingsnyje laukiantys spąstai, pavyzdžiui, siūbuojantys peiliai ar smaigų pilnos duobės.

Norint įveikti Tomb Raider, reikėjo ne tik puikios reakcijos ir pastabumo. Ir atliekant tradicinius veiksmus (pavyzdžiui, stumdant blokelius tam tikra tvarka, norint patekti į aukštesnį lygmenį), ir patekus į neįprastas situacijas (pavyzdžiui, svarstant, kiek žingsnių žengti ar kokiu kampu šokti, norint peršokti per prarają), dažnai tekdavo pasukti smegenis.

Žaidimo garsai buvo sąžiningai nušlifuoti, muzika neįkyri (tais laikais įkyrėdavo beveik visų žaidimų muzika).



TOMB RAIDER II: Starring Lara Croft

Kūrėjas: Core Design
Leidėjas: Eidos
Sistema: PS, PC.
Išleidimo data: 1997–ųjų lapkritis

Šioje dalyje padedate Larai ieškoti Ksiano durklo, apie kurį sklando legendos. Tikima, kad įsmeigus šį durklą į krūtinę (tikriausiai omenyje turima širdis :-)), asmuo (kuriam įsmeigs durklą) įgis drakono galių. Seniai seniai vienam Kinijos valdovui kažkas įsmeigė šį durklą, ir, pasak legendų, jis ilgai valdė Kiniją. Kartą karingieji Tibeto šventikai nugalėjo siaubūną ir išlupo durklą iš jo širdies. Durklas buvo paslėptas netoli Didžiosios Kinijos Sienos (galbūt pačioje sienoje). Būtent čia ir prasideda žaidimas. Vėliau žaisdami aplankysite Italiją, Veneciją ir Tibetą.

Šioje dalyje viskas ne taip paprasta, kaip galėtų atrodyti iš pirmo žvilgsnio. Larai ir vėl pastos kelią. Šį kartą — Fiama Nera drakono šlovintojų kultas, kuriam vadovauja niekingasis Bartoli. Kultui dėl nežinomų priežasčių nepatiko Laros mintis surasti ir pasisavinti durklą, tad Bartoli visą laiką seks iš paskos ir mėgins su jumis susidoroti. Jis turi keistą įprotį nešiotis daug ginklų ir nuolat maišytis Larai po kojomis. Laikui bėgant Lara irgi apsiginkluoja, taigi susidoroti su Bartoliu paprasta.

Atvykusi į Tibetą Lara sutinka daug agresyvesnių priešų. Pasirodo, mergina nepatinka ir Tibeto karių šventikų (nugalėjusių drakoną) propropropropropronūkiams, taigi apsiginklavę lazdomis jie puola Larą. Šiuos vaikinus įveikti sunkiau nei Bartolio gaują, tačiau įmanoma...

Kas naujesnio, Lara?

Antroje dalyje liko visos pirmosios dalies savybės. Laros namai kiek aptvarkyti: naujokai gali pasitreniruoti, o veteranai — lavinti primirštus judesius. Per tuos metus, kol buvo kuriamas žaidimas, Lara taip pat nesnaudė. Ji išmoko keletą naujų judesėlių, pavyzdžiui, apsisukimas atliekant šuolį 180 laipsnių kampu arba po vandeniu, laipiojimas sienomis. Žinoma, reikalingiausia funkcija — uždegti signalinę raketą ir apšviesti tamsią patalpą.

Grafika irgi pasikeitė. Visų pirma žaidimas tapo kiek šviesesnis ir spalvingesnis, vietovės daug atviresnės, padirbėta ir su signalinėmis raketomis. Jos skleidžia gana realistišką šviesą, be to, nuo objektų krenta šešėliai ir t. t. Pati Lara įsigijo nardymo kostiumą ir bombonešio piloto striukę. Būtent šioje dalyje kūrėjai galutinai nusprendė, kokia turi būti Laros šukuosena, taigi kruopščiai padirbėjo su jos plaukais.

Kalbant apie antrosios dalies naujienas, būtina paminėti porą naujų ginklų. Tai karabinas M–16 ir povandeninis šautuvas–harpūnas. Be to, Lara galės vairuoti sniego automobilį, irkluoti valtį.

Žaisdami aplankysite šias pikantiškas vieteles: operos teatrą, naftos platformą, nuskendusio laivo denį, Tibeto kalvas, katakombas, ledo rūmus, drakono olą ir t. t. Visur jūsų lauks mįslės ir galvosūkiai.

Kad abi dalys netaptų svetimos, kūrėjai stengėsi kuo mažiau keisti žaidimo koncepciją, tačiau antros dalies galvosūkiai daug sudėtingesni.

TOMB RAIDER III: Adventures of Lara Croft

Kūrėjas: Core Design
Leidėjas: Eidos
Sistema: PS, PC
Išleidimo data: 1998–ųjų lapkričio 23

Britų jūreiviai žemės šerdyje aptiko meteoritą ir ilgai nesvarstę pradėjo kasinėti, tikėdamiesi ten rasti kokį nors artefaktą. Iš ekspedicijos grįžo tik vienas gyvas jūreivis, turįs žurnalą, kuriame surašyta viskas, kas įvyko kasinėjant.

Mūsų laikai: ledynų tyrimus atliekanti kompanija atranda keistos substancijos objektą ir nusprendžia jį ištirti. Paaiškėja, kad atrastoji medžiaga gali pakeisti kertinį organizmo geną, reguliuojantį visų gyvų organizmų veiklą. Planuojama, kad atrastoji medžiaga padės pakeisti genus ir gyvi organizmai pamažu evoliucionuos taip, kaip nori mokslininkai. Ši iškasena didžiausiu genetikos mokslo atradimu, nuo tada, kai Darvinas sukūrė evoliucijos teoriją.

Vienas iš tyrinėtojų, radusių ledyną su keistąją medžiaga, randa ir sušalusį kūną. Netrukus paaiškėja, jog tai britų jūreivis. Mokslininkams kyla mintis paieškoti artefaktų, kuriuos galėjo turėti jūreivio kompanionai. Vienintelis žmogus, galintis padėti, yra Lara Croft.

Kas naujesnio, Lara?

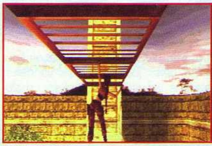
Visų pirma derėtų paminėti siužeto patobulinimus. Nepaisant to, jog šioje dalyje Larai teks skersai ir išilgai apkeliauti visą pasaulį, žaidėjui suteikiama galimybė pačiam rinktis lygius. Be to, žaidime yra keturi lygiai, kuriuos galima įveikti keliais skirtingais būdais. Būkite atsargūs rinkdamiesi, pavojai tyko visur...

Akivaizdžiai pasikeitusi ir trečios dalies grafika: dinamiškas lygių apšvietimas, nauji vandens vaizdavimo efektai, patobulintos ir nupoliruotos tekstūros, debesis animacijos. Lara gali atlikti visus ankstesnius judesius, be to, kūrėjai išmokė ją siūbuotis, bėgti sprintą, ropoti.

Pratybos vyksta Laros namuose. Čia daug naujų treniruoklių, yra ir motociklas, kuriuo galima pasivažinėti. Atsirado ir naujų ginklų: stilingas ir galingas Desert Eagle auto–mag, raketsvaidis ir operatyvininkų pamėgtas HK MP. Atrodo, Lara žengia koja kojon su naujausiomis technologijomis.

Kūrėjai nepagailėjo ir naujų niekšelių. Nekalbu apie gyvates ir krokodilus, bet norėčiau paminėti snaiperius ir skraidančius žalingus niekšus. Tiems, kas per treniruotes atlikdami šuolį ar kabarodamiesi sienomis šaudė, sunkumų neturėtų kilti, kitiems teks pasimokyti. Kaip ir ankstesnėse dalyse, Laros kūnas nemėgsta atvirų ugnies šaltinių: prisilietusi prie ugnies, Lara užsidega. Trečiojoje dalyje žaidėjas gali sutaupyti gyvybės, nerdamas į šalia esantį vandens telkinį (žinoma, jei tik jis yra :-)).

Trečiosios Tomb Raider dalies galvosūkiai kiek paprastesni, be to, žaidėjams siūlomos dar dvi naujos transporto priemonės — mini submarina ir kajakas.



Tomb Raider Gold

Kūrėjas: Core
Leidėjas: Eidos
Sistema: PC
Išleidimo data: 1999–ųjų vasara

Tomb Raider Gold versija buvo sukurta tik PC sistemai. Tai buvo pirmoji Tomb Raider dalis, turinti keturis papildomus lygius, iš kurių buvo sudarytos dvi trumpos misijos. Unfinished Bussines — pirmoji dviejų lygių misija. Veiksmas vyksta Atlantidoje, kur Lara turi sunaikinti paslėptą ateivių inkubatorių. Kiti du lygiai sudarė The Shadow of the Cat misiją, priverčiančią persikelti į Khamono miestą, žaidėjams žinomą iš pirmosios Tomb Rider dalies.

Tomb Raider II Gold

Vėlgi versija PC sistemai su papildomais lygiais. Štai jie: The Cold War, Fool's Gold, Furnace of the Gods, Kingdom ir Nightmare in Las

Vegas. Į pastarąjį patenkama tik įveikus kitus papildomus lygius. Į visus papildomus lygius galima patekti tik žaidimui baigiantis, kai Lara, ruošdamasi keliauti namo, sužino apie itin slaptą samdinių ir lobių ieškotojų organizaciją A.V.A.L.A.L.A.N.C.H.E, veikiančią Auletiano salų draustinyje. Lara, pasiėmusi šiek tiek ginklų, vyksta klausytis samdinių pasiaiškinimų.

Tomb Raider: The Last Revelation

Kūrėjas: Core Design
Leidėjas: Eidos
Sistema: PS, PC, Dreamcast
Išleidimo data: 1999–ųjų lapkričio 18

Siužetas

Šiame žaidimo serijos epizode Lara grįžta į mylimąjį Egiptą. Žaidimo veiksmas vyks Kaire, Karnake, Gizoje, Karalių slėnyje ir Aleksandrijoje (turbūt matėte ne viename filme ar žaidime). Šioje dalyje Lara priverda rimtos košės. Radusi Seto kapavietę ir patekusi į vidų, Lara pamato nuostabų amuletą. Nežinodama, ką daro (tas moteriškas smalsumas), Lara nuima amuletą ir supykdo Setą. Kartą (dar būdamas gyvas) Setas išpranašavo „Esu šešėlis, užstojantis saulę; esu ligų nešėjas. Mano pyktis suris visą pasaulį ir bus begalinis." Vyrukas, pasirodo, nejuokavo: netekęs amuleto, ima keisti dangaus kūnų padėtį ir ruošiasi reinkarnacijai, kad galėtų masiškai naikinti visa, kas gyva.

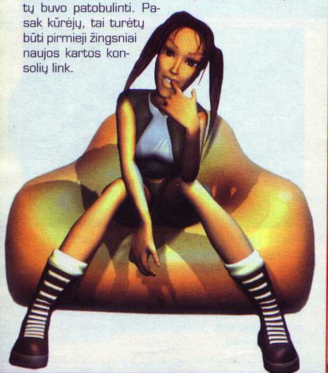
Jausdamasi labiau nei kalta (anksčiau galvoti reikėjo), Lara supranta, kad privalo išvaduoti žmoniją. Jos tikslas — padaryti viską, kad Setas ir vėl būtų įkalintas kape.

Kas naujesnio, Lara?

Kad ir kas buvo patobulinta kuriant žaidimą, Tomb Raider taip ir liko Tomb Raider (gerąja tų žodžių prasme). Itin pasistengė žmonės, kurių veiklos sritis — Laros kalbėjimo maniera. Dabar ji tvarkingai ir taisyklingai judina lūpas kalbėdama intarpuose, reikalui esant, mirksi savo žaviomis akutėmis ir t. t. Galvosūkius jau galima įveikti keliais būdais, be to, juos narpliojant leidžiama naudoti ginklus.

Naudingiausiu patobulinimu pavadinčiau SKN funkciją. Santrumpą sugalvojau, kad rimčiau skambėtų. Visa frazė būtų tokia: SAUGOK, KADA NORI!!! Valio. Žinoma, svarbus ir Laros žurnalas, kuriame registruojami visi įvykiai. Žurnale rasite informacijos apie dar neįvykdytas funkcijas, „strigę" tame pačiame žurnale rasite patarimų, kaip išsisukti. Pamiršote, kas buvo prikeverzota ant sienos prieš savaitę įveiktame lygyje? Pavartykite žurnalą ir prisiminsite. Žurnale taip pat registruojami istoriniai faktai, yra žemėlapis ir t. t.

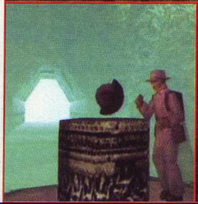
Patys kūrėjai mano, kad būtent ketvirtoji Tomb Raider dalis yra galutinis, geriausias ir labiausiai geidžiamas jų produktas. Daugelis žaidimo aspektų buvo patobulinti. Pasak kūrėjų, tai turėtų būti pirmieji žingsniai naujos kartos konsolių link.



Liko visi Laros ginklai, tačiau taip pat suteikiama galimybė naudotis ir kitais naudingais dalykėliais. Galima pasiimti sienoje įtaisytą fakelą ir pasišviesti juo, kai bus tikrai tamsu. Lara įsigijo žiūronus, išmoko šaudyti kaip policininkė (vienoje rankoje — pistoletas, kitoje — prožektorius), be to, šaudant galima stebėti pasaulį pirmojo asmens akimis.

Užuot tobulinę galvosūkius, kūrėjai šį kartą pasiūlo patobulintą priešų AI. Nuo šiol Laros priešai gali daryti viską, ką daro Lara, be to, jiems paaiškinta, kas yra kovos taktika ir kaip reikia kovoti, norint nepasiduoti pirmai pasitaikiusiai merginai, mūvinčiai šortukus.

Laros modelis taip pat patobulintas. Laros figūra nepriekaištinga, be to, jos, lipančios iš vandens, kūnu srūva vandens lašeliai. Tiesą sakant, malonus vaizdelis.



TOMB RAIDER

Kūrėjas: Core Design
Leidėjas: Eidos
Sistema: GBC
Išleidimo data: 2000–ųjų liepa

Siužetas

Sulaukę 2000–ųjų pagaliau galėjome žaisti Tomb Raider ne tik namie, bet ir darbe, mokykloje ar keliaudami. Tiesa, GameBoy Color sistemai išleista žaidimo dalis iš 3D persikėlė į 2D, ir tegul mane trenkia perkūnas, jei žaidimas yra blogas. Šiame žaidime Lara persekioja lobių ieškotojus, kuriems rūpi košmarų akmuo, leidžiantis paleisti blogą dievą Kvaksetą. Keliaudami sutiksite daug kritusių draugų, lobių ištroškusių plėšikų. Skamba gal ir tiesmukai, tačiau šiame žaidime tikrai daug atsidarančių durelių, taigi žaidimas gali būti kur kas suktesnis ir įdomesnis, nei jūs tikitės iš GameBoy Color kompiuteriuko.

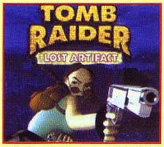
Kas naujesnio, Lara?

Šiame žaidime yra penkios vietovės, kurias sudaro 14 lygių. Visur yra daiktų, kuriuos lengva pastebėti ir įsiminti. 3D pakeitimas 2D paveikė ir Laros judesius. Pačios Laros modelis puikus, taigi mergina patraukli kaip visada...

TOMB RAIDER: The Lost Artifact

Kūrėjas: Core Design
Leidėjas: Eidos
Sistema: PC, PS
Išleidimo data: 2000–ųjų vasaris

Šis žaidimo papildinys, skirtas PC sistemai (kiek vėliau pasirodė ir PS versija), prasideda ten, kur baigiasi Tomb Raider III žaidimas. Iš esmės Tomb Raider TLA yra trečiosios dalies epilogas.



Žaidimą sudaro penki nauji lygiai. Lara, ieškodama Lost Artifact, aplanko škotų pilį ir Prancūzijos katakombas.

Tomb Raider Chronicles

Kūrėjas: Core Design
Leidėjas: Eidos
Sistema: PlayStation, Dreamcast, PC
Išleidimo data: 2000 lapkritis

Istorija

Tomb Raider Chronicles, Laros nėra, greičiausiai ji mirusi. Jūs galite nustebti: kaip žaisti, jei ji mirusi, o žaidimas Tomb Raider retai būna susijęs su nekromantija. Viskas labai paprasta, būrelis Laros draugų susirenka Croftų namuose ir prisimena daugelį Laros nuotykių, kuriuos jūs patirsite iš naujo. Vienas žaidimo epizodas vyksta Romoje, kitas — jau Rusijoje, atominėje povandeninėje valtyje, dar kitas — Airijoje ir t. t.

Kas naujesnio Lara

Žaidimas — tai rimtas ir kietas action bei kartais nuobodus, o kartais labai painus puzzle. Kai kuriais atvejais Larai tenka atlikti itin sudėtingus, net vergiškus darbus. Įvairių blokų stumdymas, strakaliojimas per platformas ar prarajas šioje dalyje yra toks įprastas, kaip ir kvėpavimas. Remdamiesi principu „kuo toliau, tuo geriau", iš šios dalies mes tikėjomės daug daugiau. Nors kūrėjai ir žengė porą žingsnelių atgal (omenyje turiu žaidimo principą), pirmyn vis tiek judama. Šioje dalyje Lara retkarčiais priversta elgtis kaip stealth žanro personažas. Nors jai dar toloka iki Tenchu ar MGS, tai vis tik šiokia tokia naujovė ir taip tobulame Tomb Raider pasaulyje. Beje, plėtodami stealth veiksmą, kūrėjai Larai į kuprinę įmetė laužtuvą, kurį galima naudoti „išjungiant" priešus. Laužtuvas ypač efektyvus tada, kai Lara prisėlina nepastebėta.

Kad ir kaip ten būtų, naujovių trūkumą žaidžiant kompensuoja grafikos patobulinimai. Tomb Raider Chronicles — kol kas geriausiai atrodantis TR serijos žaidimas. Tačiau tai netruks ilgai, eilėje jau laukia naujos kartos Tomb Raider...

Žaidimų išleidimo datos

PSone

Arc the Lad Collection	04/08/02
Creatures	04/12/02
Dance Dance Revolution (mix)	04/24/02
Dracula — The Last Sanctuary	05/02/02

PS2

Downforce	04/09/02
TransWorld Surf	04/10/02
Fox 2 Pro Right Stick	04/11/02
Headhunter	04/15/02
Galerians: Ash	04/15/02
GTC Africa	04/15/02
Spider Man: The Movie	04/16/02
No One Lives Forever	04/19/02
2002 Fifa World Cup	04/23/02
Barbarians	04/28/02
Test Drive	04/30/02
Hiden Invasion	04/31/02
Britney's Dance Beat	05/01/02

KARŠČIAUSIOS NAUJIENOS "BAITUKO" PARDUOTUVĖSE

Nuo balandžio mėnesio Baituko parduotuvėse parduodama Xbox konsolė. Kaina - 1899,-Lt

Kaina nuo 399,-Lt

Kaina 499,-Lt

Kaina: 389,-Lt

Vairas PlayStation 2 bei PlayStation 1 Naujas, originalus dizainas ir patraukli kaina - tik 139,- Lt

Šiame diske rasite tūkstančius PlayStation 2 žaidimų kodų, augiau kaip 13000 PlayStation 1 žaidimų kodų bei DVD grotuvą, kuris išspręs regionų problemas.

Kaina nuo 449,-Lt

Kaina nuo 1119,00 Lt

ir partneriai
Baitukas
Kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai
Kaunas, V.Krėvės pr. 53, tel. 31 13 87
(Prie "Pasimatymo")
Kaunas, K.Donelaičio 26, tel./Fax.: 32 30 86
(Priešais Neries viešbutį) http://www.baitukas.lt/

GameBoy Advance

Artojo pamąstymai apie naują Nintendo produktą GameBoy Advance (GBA). Ką jis gali, kas jame pakeista ir apskritai — ar jis vertas tų pinigų, kuriuos už jį reikia pakloti...

VA PlayStation redakcija nori pabrėžti, kad šiame straipsnyje pateikta tik vieno žmogaus nuomonė, todėl jūsų dėmesiui taip pat siūlome kompiuteriuko charakteristikas ir kūrėjų pateiktus aprašymus...

Pastarąjį dvidešimtmetį pasaulyje kuriami keturių rūšių žaidimai: žaidimai konsolėms, asmeniniam kompiuteriui, arkadiniams žaidimų automatams ir nešiojamiems kompiuteriukams. Konsolių ir asmeninių kompiuterių savininkai jau seniai gali džiaugtis nuolatiniu ir nelėtėjančiu tiek žaidimų, tiek programinės įrangos progresu. Visai nenuostabu, kad kasmet žaidimų kūrėjai siūlo mums daug geresnę grafikos, garso kokybę, patobulintą AI ir t. t.

Apie nešiojamus kompiuterius to nepasakysi. Niekam ne paslaptis, kad absoliutus šios srities lyderis — Nintendo ir jo kūdikiai — garsieji GameBoy ir GameBoy color. Kad būtų galima palyginti, pasakysiu štai ką: jau vienuolika metų nespalvotasis GameBoy sukasi rinkoje, ir kai kuriose pasaulio šalyse šis aparatukas vis dar perkamas. 11 metų — ilgas laiko tarpas, turint omenyje tiek kompiuterinius žaidimus, tiek įrangą. Taigi tikrieji GameBoy gerbėjai išties retai galėdavo pasidžiaugti patobulinimais.

GameBoy turėjo ne vieną konkurentą, tačiau visi konkurentai atėjo ir išėjo, o Nintendo tenkinosi tuo, kad retkarčiais išleidžia kiek pakeistą, bet tą patį aparatuką. Kodėl jie turėtų elgtis kitaip, juk rinkoje buvo ir yra išties mažai dėmesio vertų konkurentų. Kas dar galėtų pasiūlyti gana pigų aparatą, kuriuo galima žaisti daugiau nei 400 žaidimų.

Kad ir kaip ten būtų, sąlyginai neseniai pasirodęs GameBoy color galėtų suktis rinkoje dar penkerius metus, o Nintendo galėtų nesukti sau galvos ir šluotis pinigus. Tačiau kompanija pasielgė kiek kitaip, ir į nešiojamų kompiuteriukų gerbėjų namus pagaliau atėjo šventė. Jiems sukurtas naujos kartos aparatas GameBoy Advance.

Šiame straipsnyje pasistengsime aptarti pagrindinius GBA bruožus. Pradėkime, pavyzdžiui, tuo, kad GBA grafika yra geresnė nei Super Nintendo konsolės. Lietuvoje Super Nintendo turėjo ne per daugiausiai žaidėjų, tačiau galiu užtikrinti, kad ši konsolė savo metu buvo itin populiari ir vertinama užsienyje. Kad įsitikintumėte, kokių galimybių suteikia GBA grafika, peržvelkite šiame puslapyje esančius ekrano paveikslėlius.

Antroji, bet taip pat svarbi GBA savybė yra horizontaliai išdėstyti mygtukai ir ekranas. Tiesa, jaunesnio amžiaus žaidėjams ir dėl senosios (vertikaliosios) pozicijos nekildavo ypatingų rūpesčių, tačiau tiems, kurių rankos jau išaugo (pavyzdžiui, daugeliui žurnalo darbuotojų :-]), vietos buvo mažoka, taigi žaisti sekdavosi sunkiai.

Trečiasis patobulinimas irgi svarbus, ypač tiems, kas mėgsta žaisti su draugais. Žaidžiant keliese dabar pakaks vienos žaidimo kopijos. Man sunku suprasti, kodėl apie tai nebuvo pagalvota kuriant GameBoy color. Tiesiog žiauru, kad du klasiokai, kursiokai ar bendradarbiai, nusprendę pažaisti dviese, turėdavo įsigyti po vieną žaidimą. Kad ir kaip ten buvo, dabar reikalai iš esmės pasikeitė. Viena vertus, ši GBA savybė padės žaidimui išpopuliarėti, antra vertus, paskatins kūrėjus pasistengti kuriant žaidimus keliems žaidėjams.

Pakalbėkime apie tai, kas, kuriant GBA, buvo padaryta blogai arba išvis nepadaryta. Pirmas dalykas, kritęs į akis, tai reklaminis šūkis, skelbiąs, kad GBA gali būti naudojamas kaip Gamecube valdymo pultelis. Iš esmės tai įmanoma, GBA iš tiesų galima sujungti su Gamcube, visi mygtukai veikia, o ekranėlis naudojamas nustatinėjant įvairius parametrus, kurių neturėtų žinoti kiti žaidėjai. Vis dėlto vienas trūkumas yra. Gamcube valdymo pultelis turi keturis išorinius mygtukus, keturias rodykles, du mygtukus mentėje, Z mygtuką ir analogines lazdeles. GBA tegali pasigirti dviem pagrindiniais mygtukais, keturiomis rodyklėmis ir dviem mygtukais mentėje. Analoginių vairalazdžių čia visai nėra. Kad ir kaip man patiktų GBA, nederėtų jo naudoti kaip Gamecube valdymo pultelio. Taigi reklama klientams pasako ne visą tiesą.

Antroji bėda iš esmės siejasi su pirmąja. Kodėl GBA vis dar tenkinasi dviem pagrindiniais mygtukais? Po to, kai kūrėjai padarė horizontalų aparatuką, tapo akivaizdu, kad vietos užtektų ir keturiems mygtukams, kuriuos taip mėgsta žaidėjai. Žinoma, tai tik mano nuomonė, kurią pareiškiau tik tam, kad straipsnis nepasirodytų pernelyg palankus GBA ;-).

Apibendrinus šiame puslapyje pateiktą informaciją, darosi aišku, kad GBA, netgi prirašius porą lapų pastabų, kol kas yra geriausias nešiojamas kompiuteriukas. Kada ką nors panašaus pasiūlys konkurentai, belieka spėlioti. Tikėkimės, Nintendo šį kartą neprireiks dar 10 metų, kad būtų sukurtas absoliučiai naujas produktas.

Charakteristika

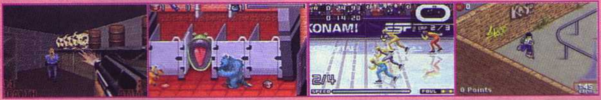
Trumpai apie tai, kokias išvadas galima daryti apžvelgus kiek žemiau išdėstytus skaičiukus. Iš tiesų **GBA** puikiai pasirodytų netgi tuo atveju, jeigu jam būtų kuriami primityvūs **3D** žaidimai, tačiau **GBA** neturi jokios **3D** palaikymo programinės įrangos. Vis dėlto **RISC** lustas, įmontuotas į **GBA**, yra daug galingesnis už **SNES (Super Nintendo Entertaining System) Super FX** lustą.

Kalbant apie garsą reikia pasakyti, kad **GBA** lenkia visus kitus nešiojamus kompiuteriukus. Vis dėlto jis teturi du garso kanalus, taigi nei garso kokybė, nei specialieji efektai dar negali prilygti konsolių garso kokybei ir specialiesiems efektams.

Beje, įdomiausia tai, kad grafikos ir garso procesoriai kartu su **RAM** bei centriniu procesoriumi yra sujungti į vieną lustą. Taip jungiant sunaudojama mažiau energijos, taigi **GBA** su dviem AA baterijomis gali dirbti net 15 valandų.

Matmenys: 82 mm aukštis x 144.5 mm plotis x 24.5 mm storis
Svoris: apie 140 gramų
CPU (Centrinis procesorius): 32bit RISC-CPU + 8bit CISC-CPU
Ekranas: TFT Color (skystųjų kristalų)
Ekrano dydis: 40,8mm x 61,2mm
Spalvų kiekis: 32 000
Rezoliucija: 240 x 160 taškų
Atmintis: 32KB WRAM + 96KB VRAM + 256KB WRAM (atskirtame nuo CPU luste).
Garsas: garsiakalbis (mono) arba ausinės (stereo).
Žaidėjų skaičius: žaidžiant GBA žaidimus — 4 žaidėjai, žaidžiant GB ir GBC žaidimus — 2 žaidėjai.
Energijos šaltinis: dvi AA baterijos.

Kūrėjai apie GameBoy Advance



Kelių žaidėjų režimas

Ypatumai

1. Galimybė sujungti keturias GBA sistemas.

Trumpas aprašymas

Sujunkite keturias GBA sistemas ir patirkite naujus žaidimo keliese pojūčius. Daugeliui GBA žaidimų pakaks tik vieno diskelio.

Ekrano dydis

Ypatumai

1. 50proc. didesnis nei Game Boy Color ekranas.
2. Aukštesnė rezoliucija.
3. Daugiau spalvų.

Trumpas aprašymas

GBA mes padarėme 50 proc. didesnį ekraną nei GameBoy Color! Galite pagalvoti, kad ir pats GBA tampa didesnis. Jokiu būdu. GBA toks pat kompaktiškas kaip ir jo pirmtakai, tiesiog jame įmontuotas didesnis ekranas, turintis aukštesnę rezoliuciją ir daug daugiau spalvų.

Du nauji mygtukai

Ypatumai

1. Maksimali kontrolė.

Trumpas aprašymas

Mums visada rūpėjo, ar Jums patogu žaisti mūsų žaidimus. Naujas (horizontalus) išdėstymas ir du nauji L ir R mygtukai — pagrindinės priežastys, dėl kurių žaidimus valdyti kur kas patogiau. Daugiau kontrolės — daugiau malonumo.

Spalvų pasirinkimas

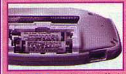
Ypatumai

1. Keturios naujos spalvos.

Trumpas aprašymas

Galite pasirinkti labiausiai patinkančios spalvos sistemą.

Maitinimo šaltiniai



Ypatumai

1. Ilgesnis maitinimo elementų tarnavimo laikas.

Trumpas aprašymas

Su GBA galėsite žaisti net penkiolika valandų, sunaudodami tik dvi AA baterijas. Tai 50 proc. daugiau, nei galėjo pasiūlyti GameBoy color.

Žaidimų diskeliai

Ypatumai

1. Kompaktiški diskeliai

Trumpas aprašymas

Žaidimų diskeliai sumažėjo perpus, tad jie tapo dar kompaktiškesni. Tai labai svarbu keliaujant.

Papildomas naudojimas

Ypatumai

1. GBA jungiasi su Nintendo GameCube.

Trumpas aprašymas

Mes nenorėtume išduoti visų paslapčių, tačiau rimtai galvojame apie tobulesnį GBA ir NGC sujungimą. Jau dabar vietoje valdymo pultelio jūs galite naudoti GBA. Tačiau tai dar toli gražu ne viskas.

Žaidimų pasirinkimas

Ypatumai

1. Milžiniška žaidimų biblioteka.
2. Daugiau nei 700 žaidimų.

Trumpas aprašymas

Šiuo metu mes išleidžiame itin daug GBA žaidimų, tačiau ši sistema jau turi didžiausią pasaulyje žaidimų biblioteką. Su GBA jūs galite žaisti ir savo mėgiamus GameBoy ir GameBoy color žaidimus (jų yra daugiau nei 700).

Jungtis ausinėms

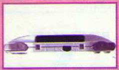
Ypatumai

1. Stereogarsas.
2. Nuostabi foninė muzika.
3. Realistiški garso efektai.

Trumpas aprašymas

Mes sukūrėme ir įdiegėme visiškai naują garso sistemą.

Dydis



Ypatumai

1. 32 bitai.
2. Plonesnis nei GameBoy Color

Trumpas aprašymas

GBA — tai 32 bitų galios sistema, „sukišta" į tokių pat matmenų dėžutę kaip ir GameBoy color. Be to, GBA tapo plonesnis, taigi dabar jis kuo puikiausiai tilps jūsų kišenėse.

NR. 4 • NR. 4 • NR. 4

VA skaitytojo kuponas

Šį kuponą reikia užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
p. d. 2023, LT–3000 Kaunas.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

Mano klausimas redakcijai: ____________________

____

____

____

Mano skelbimas: ____________________

____

____

____

Mano vardas, pavardė, adresas ir telefonas (būtina parašyti): ____________________

____

____

____

____

____